№06 2013 189

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

ПО ЛОКТИ В КРОВИ!
ПОДРОБНЫЙ РАССКАЗ О SURGEON SIMULATOR 2013 И GLOBAL GAME JAM

18+

ЭКСКЛЮЗИВ
WATCH_DOGS™

ЗВЕЗДНЫЕ ПОХОРОНЫ
«ИГРОМАНИЯ» ОТДАЕТ ДАНЬ ПАМЯТИ БЕЗВРЕМЕННО ПОЧИВШЕЙ LUCASARTS

ИНТЕРВЬЮ
РАЗРАБОТЧИКИ
CASTLEVANIA
DEAD ISLAND
ЭАДОР: ВЛАДЫКИ МИРОВ
DRAGON COMMANDER
МОРАЛЬНАЯ ПАНИКА
...

ДРАКОНЫ
КИБОРГИ
FAR CRY 3 BLOOD DRAGON
СУПЕРМЕН
КОМБО
INJUSTICE GODS AMONG US
КОСТЕР
БЛОК
DON'T STARVE
МАСКИ
НОЧЬ
LOST
ARMY OF TWO THE DEVIL'S CARTEL
КАРТЕЛЬ
НАПАРНИК
КАЛИФОРНИЯ
GTA5
СОБАКИ
КРИМИНАЛ
THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED
СЕКРЕТЫ
СЕКТОИДЫ
ТАКТИКА
ДРОЖЬ
ОПЫТ -1
BATMAN ARKHAM ORIGINS
ЮНОСТЬ
DAYLIGHT + THE EVIL WITHIN
ВОЗВРАЩЕНИЕ
RPG
СТРАХ
SHADOWRUN RETURNS
ОЛДСКУЛ
МУРАШКИ

9 771560 258026 13006

ASUS®

Дух инноваций • Путь к совершенству

VG248QE – геймерский монитор
с частотой обновления 144 Гц

Четкое изображение в хаосе сражения

Плавная передача динамичных сцен

- Частота обновления – 144 Гц
- Время отклика – 1 мс

Высокое качество изображения

- 24-дюймовый экран с разрешением 1920x1080 пикселей
- Динамическая контрастность на уровне 80 000 000:1

Эксклюзивные геймерские функции

- Специальная клавиша для отображения перекрестия прицела и таймера в играх

Широкий выбор интерфейсов

- DisplayPort, HDMI и двухканальный DVI-D
- Функциональная подставка позволяет поворачивать дисплей и регулировать его высоту и угол наклона

На правах рекламы

ИГРОМАНИЯ

Приветствую!

Позвольте вас поздравить. Вы держите в руках один из самых садистских номеров «Игромании». Началось все с того, что мы начали играть в Injustice: Gods Among Us. Но игра на тот момент еще не вышла, в редакции была всего одна пресс-версия, и каждый норовил присосаться к геймпаду, поэтому даже с обеденного перерыва все возвращались ускоренным шагом, нервно косясь на коллег, — не в игровую ли комнату они направляются.

Пока одни играли в полную версию Injustice, другие осваивали iOS-вариант. Там их подстерегал мазохистский цирк под девизом «Пройди как можно больше арен, не заплатив ни копейки». От подсчета суммы, которую надо потратить на самого крутого героя и его прокачку, у многих редакторов начинало сбоить сердце, а глаза так и норовили выпрыгнуть из орбит. Да, цены там совершенно не детские.

Когда страсти по Injustice немного улеглись, на коллектив «Игромании» снизошел Surgeon Simulator 2013. Дошло до того, что этой беспрецедентно жестокой, но при этом очень смешной и очаровательной игре мы посвятили целую рубрику, наш «Центр внимания». Не бойтесь, там не только про игру, но еще и про увлекательнейшее игровое мероприятие — Global Game Jam, участников которого долго вылавливала и жестоко интервьюировала Светлана Померанцева.

Сама же игра оказала на сотрудников журнала крайне странный эффект. Несколько дней люди как сомнамбулы бродили по офису, странно выворачивали себе кисти рук и, закатив глаза, что-то прикидывали в уме. Для тех, кто не знал, в чем причина столь странных действий, выглядело это престранно (если и вы не знаете, то на стр. *56* вас ждет подробное объяснение).

На этом садизм не закончился. Только из мира виртуального он неожиданно переместился в реальность и озадачил нас смещением графика работы офиса на майские праздники. Неожиданно выяснилось, что последняя неделя сдачи сократилась на целые сутки, — пришлось работать из дома, координируя работу по скайпу, почте и телефону. Но все равно успели почти все, что планировали, и номер получился едва ли не более насыщенным, чем апрельский и майский.

Притом что значимых игр вышло меньше. Единственное, что нас очень расстроило, — полная версия Metro: Last Light вовремя до нас так и не добралась, поэтому рецензию мы опубликуем лишь в следующем номере. Зато сделаем ее столь же подробной, как и материал по «Биошоку», с детальным разбором механик, тактик и описанием игрового мира (если все сложится, то и интервью у Дмитрия Глуховского возьмем).

Журнал меж тем продолжает двигаться взятым два номера назад курсом: более глубокие рецензии, более развернутые превью и необычные, масштабные спецматериалы. В ближайших номерах вас ждет еще несколько изменений — в рамках выбранного вектора развития.

И, конечно же, ждем ваших комментариев и мнений по почте, на форуме и в нашей официальной группе в социальной сети «ВКонтакте».

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

МОРАЛЬНАЯ ПАНИКА

Люди боятся почти всего нового. Это нормальная эволюционная реакция, ведь все новое несет в себе потенциальную опасность, и, пока нет четкого понимания, насколько какое-то явление опасно, человеческий мозг будет сигнализировать о возможной угрозе. Более того, он будет придумывать несуществующие опасности для непривычного явления, пока оно не войдет в обиход, не станет обыденностью. Мы решили проследить историю конфликта игровой индустрии и общества, не разделяя участников противостояния на правых и виноватых.

Подробности на *стр. 118*.

06 ИЮНЬ (189) 2013

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова

Редакторы — Геворг Акопян, Линар Феткулов, Дмитрий Колганов, Алена Ермилова

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель дизайнерской группы*; Евгений Загатин, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта — Денис Давыдов

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Генеральный директор — Азам Данияров
Директор издательства — Денис Давыдов
Учредители — Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама — Ярославна Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail: — emelya@igromania.ru, vozvrat@igromania.ru
Менеджеры — Дмитрий Емельянов, Наталья Широкова

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontūrai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клаб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2013 © Igromania, 1997-2013

Тираж 128 400 Circulation 128 400

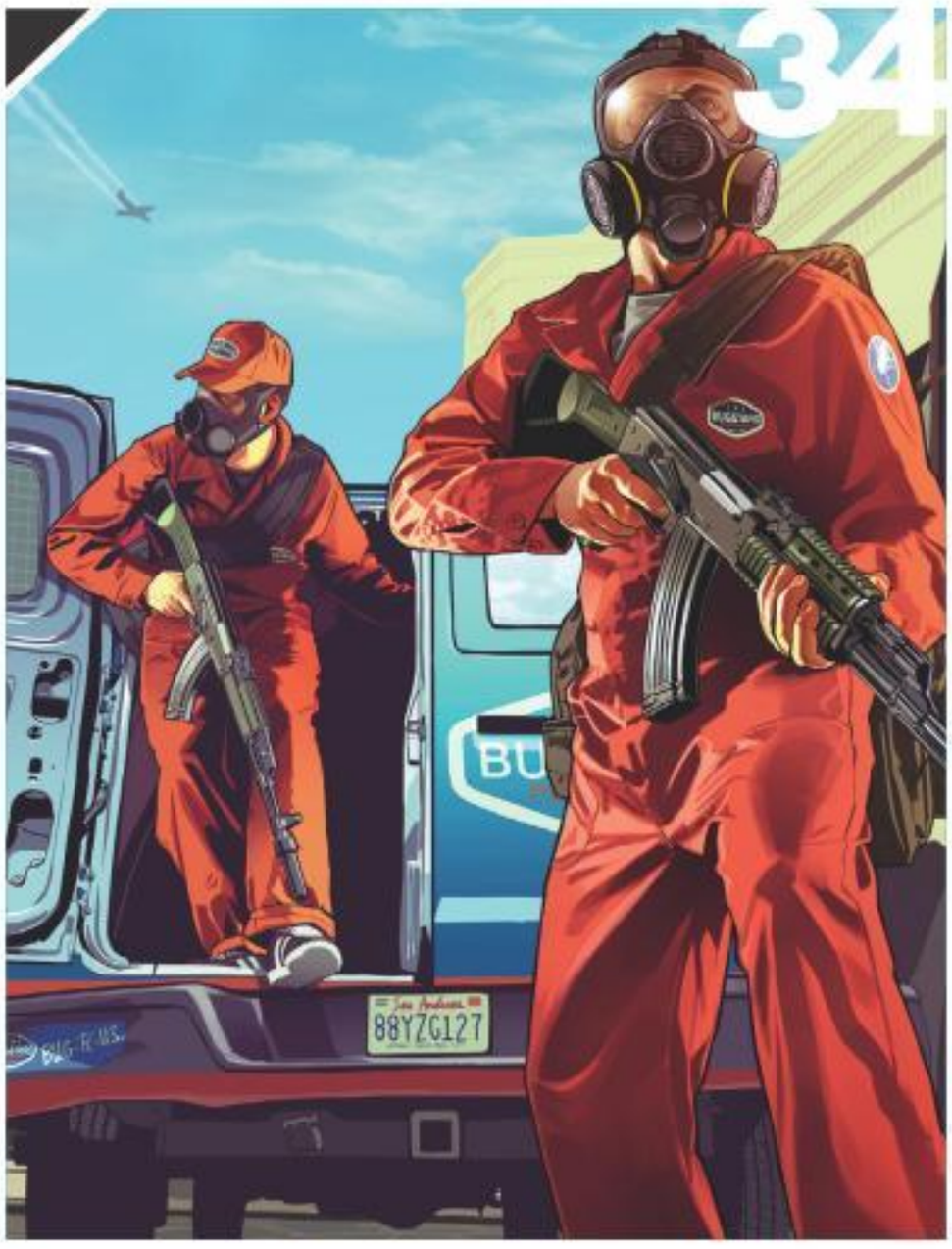
Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 18 июня!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №06 (189) 2013

Dragon Commander Главный по драконам



GTA 5 Калифорния. Собаки. Криминал

6-15 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
6 Не одной строкой

16-28 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
16 Watch_Dogs
24 Dragon Commander
28 Divinity: Original Sin

32-55 В РАЗРАБОТКЕ
32 **Рейтинговая система игровых рубрик**
33 Игромания рекомендует
34 GTA 5
36 Batman: Arkham Origins
40 The Bureau: XCOM Declassified
42 Shadowrun Returns
46 Killzone: Mercenary
48 Dark Souls 2
52 Daylight
54 The Evil Within

56-64 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
56 Surgeon Simulator 2013
60 Global Game Jam 2013

66-101 ВЕРДИКТ
66 Injustice: Gods Among Us
70 Army of Two: The Devil's Cartel
74 Luigi's Mansion 2: Dark Moon
76 Far Cry 3: Blood Dragon
78 Don't Starve
80 Эадор: Владыки миров
82 BattleBlock Theater
84 Guacamelee!
86 Castlevania: Lords of Shadow — Mirror of Fate
88 Star Trek
90 God Mode
91 Evoland
92 Kirby Mass Attack
93 Dragon's Dogma: Dark Arisen
94 Sacred: Citadel
95 Dead Island: Riptide
96 Anodyne * Pressure
97 Table Mini Golf
Cities in Motion 2
98 Мобильный дайджест

102-107 ОНЛАЙН
102 Дайджест онлайна

108-128 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
108 Звездные похороны
118 Моральная паника

130-131 КИНО
130 Человек из стали
131 Мальчишник: Часть III

132-147 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
132 Железные новинки

ИГРОМАНИЯ

Aion 107
Anodyne 96
Army of Two: The Devil's Cartel 70
Badland 98
Batman: Arkham Origins 36, 102
BattleBlock Theater 82
Castlevania: Lords of Shadow — Mirror of Fate 86
Cities in Motion 2 97
CSR Racing 99
Dark Souls 2 48
Darkfall: Unholy Wars 105
Daylight 52
Dead Island: Riptide 95
Divinity: Original Sin 28
Don't Starve 78
Dragon Commander 24
Dragon's Dogma: Dark Arisen 93
Drakensang Online 104
Dungeon Hunter 4 101
Evoland 91
Far Cry 3: Blood Dragon 76
Final Fantasy V 99
Firefall 103
God Mode 90
Ground War: Tanks 107
GTA 5 34
Guacamelee! 84
Injustice: Gods Among Us 66, 102
Jagged Alliance Online 105
Killzone: Mercenary 46
Kirby Mass Attack 92
Luigi's Mansion 2: Dark Moon 74
Minecraft 105
Minimum 105
Monster Hunter 104
Pressure 96
Sacred: Citadel 94
Shadowrun Returns 42
Star Trek 88
Stay Alight! 98
Surgeon Simulator 2013 56
Table Mini Golf 97
The Bureau: XCOM Declassified 40
The Evil Within 54
The Lord of the Rings Online: Helm's Deep 107
The Other Brothers 100
War Thunder 103
War Z 107
Watch_Dogs 16
World of Tanks 106
Задор: Владыки миров 80

Тесты

136 Телефон LG Optimus L7 II Dual
138 Игровой ноутбук MSI GE70K
141 Планшет Improv Electronics Boogie Board 10.5 LCD eWriter
142 Сенсорный монитор iiyama ProLite T2452MTS
144 Игровая мышка Razer Ouroboros
146 Разумный компьютер за разумные деньги

148-153 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

148 Тест № 6. Июнь
149 Сканворд № 6. Июнь
150 Фотографическая память № 6. Июнь
153 Подведение итогов за №04/2013

КАЛЕНДАРЬ

151 Dead Island Riptide
152 Lost Planet 3

154-160 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
GTA 5
Watch_Dogs

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Mortal Combat
Half-Life 3
The Witcher 3: Wild Hunt Alice
BioShok

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
ASUS ..... 2-я обложка
Bigpoint GmbH ..... 3-я обложка
ООО «Кинокомпания «Каро Премьер» ..... 4-я обложка

В номере:
Bigpoint GmbH 5
Samsung Smart PC 65
Магазин «СуперГерои» ... 3
ТехноМир 117, 129

Магазин «СуперГерои»
представляет

Фигурки
Герои популярных фильмов, мультфильмов и компьютерных игр

Статуэтки
Изготовленные из искусственного камня с элементами из ткани или кожи

Карнавальные костюмы
Маски и костюмы по мотивам любимых фильмов с соблюдением всех деталей

Японские куклы
Коллекционные японские куклы Pullip, DAL, Taeyang и J-Doll

Магазин коллекционных фигурок
SUPERHEROES.RU
Реклама

Заказы принимаются на сайте в круглосуточном режиме. Консультации по вопросам размещения заказа и ассортименту по телефону (499) 166-04-41.
Форум для общения — forum.superheroes.ru

«Игромания. Видео» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

В ожидании жары

Всем привет!

Близится лето, а потому количество релизов идет на спад, зато больше становится различных околоигровых событий. В прошлом номере мы уже анонсировали рассказ о Game Developers Conference — он, как полагается, ждет вас на этом диске. А к следующему номеру подоспеет репортаж с самого крупного и именитого российского мероприятия для профессионалов — Конференции разработчиков игр 2013.

Игровые новости

После мартовского безумия индустрия немного успокоилась. Однако и в апреле было немало интереснейших новостей и анонсов. И мы расскажем обо всем, что достойно внимания за последний месяц, — и покажем лучшие ролики, снабдив их субтитрами.

В этом выпуске: вышел первый ролик новой, четвертой по счету части Thief. Не менее ностальгичен и трейлер продолжения Flashback — такой же плоский, как и оригинал 1992 года. Тим Шейфер решился приоткрыть тайну своего нового квеста — Broken Age (бывшего Double Fine Adventure). Ubisoft расчехлила условно-бесплатную игру о крепостях и сокровищах — The Mighty Quest for Epic Loot. А Bethesda показала игру в необычном для себя жанре survival horror — The Evil Within.

Новости индустрии

В апреле индустрия немного сбавила обороты. Разработчики и издатели приходили в себя после двух выставок, а кое-кто даже начал серьезно экономить, сокращая целые студии. Вместе с тем переменчивая индустрия все больше уходит в новые способы финансирования — например, в тот же краудфандинг.

В этом выпуске: LucasArts больше нет — новые хозяева решили избавиться от одной из старейших в индустрии студий. Под вопросом судьба id Software — ее владельцы недовольны проволочками в разработке четвертой части Doom. У Blizzard утекла первая информация о загадочном проекте «Титан». Шлем виртуальной реальности Oculus VR продолжает удивлять и интриговать публику. Остатки THQ распроданы, и серия Homeworld досталась разработчикам Aliens: Colonial Marines. А Дин Холл, создатель мода DayZ, решил на время уйти из индустрии... в экспедицию на Эверест!

Игровая культура

Игровая культура — неотъемлемая часть нашей жизни. Ее создают не только разработчики, но и сами игроки. Сюда входят и игровые мемы, и пародии, и созданные самими геймерами видеоролики, и песни, да и вообще любое творчество. Сделать свою игру частью культуры — заветная тайная цель ее создателя.

В этом выпуске: Геймпад-подушка — и поиграть, и поспать! Драматический доктор Уотсон — возвращение кошмара! Умеют ли герои видеоигр заниматься скалолазанием — критический отзыв профессионала! Новые похождения медведя в Скайриме — дело о похищении... не слона, но хобота! Что делают режиссеры, когда хотят снять фильм по Halo! Как PSY начал рекламировать игры! The Cyber War — фильм по игре, пародирующей фильмы! Броня из Warhammer 40K — как она выглядит в реальности? И, наконец, история кузнеца — как делалась реальная копия алмазного меча из Minecraft.

Десятка самых-самых: игры по книгам

Литература издавна служит источником вдохновения и идей для творцов, работающих в более молодых направлениях ис-

кусства. Например, для разработчиков видеоигр. Их стараниями на экранах наших мониторов обрели новую жизнь Плоский мир и Страна чудес, Шерлок Холмс и ведьмак Геральт, а также многие другие вселенные и герои, с которыми мы впервые познакомились на страницах книг.

С трудом поддается исчислению количество игр, созданных по мотивам популярных литературных произведений. Каким романам и циклам посчастливилось обзавестись наиболее удачными адаптациями — об этом вы узнаете из нашей «Десятки самых-самых».

Тем временем в Бельгии...

Александр Пушкарь и Александр Хитров отправились в бельгийский городок Гент, чтобы лично пообщаться с представителями студии Larian про оба их грядущих проекта: Dragon Commander и Divinity: Original Sin. Первый представляет собой жанровый микс, сочетающий в себе политический симулятор, пошаговую стратегию на глобальной карте и риалтаймовые бои, а второй — это ролевая игра старой школы, с изометрией, пошаговыми боями и, что самое неожиданное, кооперативным режимом для двух человек. Подробнее обо всем этом рассказывают руководитель студии Свен Винке, продюсер Дэвид Уолгрив, ведущий геймдизайнер Фаранг Намдар и старший тестировщик Октав Фирманс.

Тем временем в Сан-Франциско...

Наш собственный корреспондент в США Тимур Хорев вылетел в Сан-Франциско, где собралась вся игровая индустрия. Это была не выставка, как Penny Arcade в Бостоне, и не «встреча в верхах» для богачей, как саммит DICE в Лас-Вегасе.

В солнечный Сан-Франциско приехали обычные разработчики — программисты, художники, сценаристы, дизайнеры, аниматоры. Тысячи человек собрались в центре имени Джона Москоне на главную в мире конференцию разработчиков игр — GDC 2013.

Четверть века назад это была неформальная встреча двадцати пяти разработчиков на квартире у одного из них. Сейчас это самый большой в мире слет профессионалов индустрии видеоигр. Десятки тысяч участников. Сотни докладов, лекций и круглых столов. Фестиваль независимых разработчиков. И, конечно, главное событие — награждение призами от индустрии!

Легенды игровой индустрии — Planescape: Torment

В апреле нынешнего года в сервисе Kickstarter появился новый рекордсмен. Ролевая игра Torment: Tides of Numenera от студии Брайана Фарго inXile Entertainment собрала пожертвований на четыре с лишним миллиона долларов, став самым успешным игровым проектом за все время существования сайта. Такую щедрость пользователи проявились неспроста. Новый проект Фарго позиционируется как идейный наследник одной из лучших ролевых игр, когда-либо выходивших в свет, — Planescape: Torment. Рассказ о его необычном мире, многогранном сюжете, незабываемых квестах, смачных персонажах и прочих многочисленных достоинствах — в очередном выпуске нашей рубрики «Легенды игровой индустрии».

Мнения

Игр в этом месяце меньше, а значит — меньше и «мнений». Нашим однозначным фаворитом стал **Surgeon Simulator 2013**, о котором со вкусом рассказывает Алексей Макаренков, имеющий к медицине самое непосредственное отношение.

Помимо этого вас ждут мнения по **Luigi's Mansion: Dark Moon** и **Injustice: Gods Among Us**.

Ретро: 5-10-15-20

Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

В этом выпуске:

- **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots**
- **Star Wars: Knights of the Old Republic**
- **Banjo-Kazooie**
- **Jurassic Park**

Мобилизация цивилизации

Путешествие по рынку мобильных игр: об играх, о разработчиках и о том, смогут ли мобильники конкурировать с консолями нового поколения

Все прогрессивное человечество переживает мобильный бум. Опрос компании **Magid Associates** показал, что в США мобильники и планшетники уже догнали по популярности консоли: их предпочитают 34% опрошенных, в то время как за приставки высказались 35% респондентов.

Недавние анонсы привлекли внимание даже тех игроков, кто не воспринимал мобильные игры всерьез. **Blizzard** анонсировала карточную игру **Hearthstone: Heroes of Warcraft**, **Wargaming** делает **World of Tanks Blitz**, **Gaijin Entertainment** трудится над мобильным клиентом для **War Thunder**, да и порты на мобильниках появляются все более серьезные, — если раньше это были довольно старые, хоть и легендарные игры типа **GTA 3**, то теперь **Firaxis** обещает выпустить на iOS, по сути, полную версию **XCOM: Enemy Unknown**.

Но все это ждет нас в будущем, а как обстоят дела сейчас? В этой статье мы поговорим об играх, о свежих новостях мобильного сектора, постараемся разобраться в его проблемах, послушаем мнение разработчиков, оценим перспективы и расскажем вам массу других интересных вещей.

Несмотря на большие перспективы, мобильный рынок пока приносит мало денег. Даже создатели Angry Birds, которые должны грести деньги лопатой, заработали на играх менее $85 млн за год. По меркам индустрии это сущие копейки.

Есть что поиграть? А если найду?

Пока разработчики наперебой говорят о перспективности мобильного рынка, а эксперты-аналитики показывают графики с впечатляющими прогнозами роста на пять лет вперед, рядовые игроки озадаченно чешут затылок, пытаясь понять: если там все так хорошо, то почему же играть-то не во что?

На самом деле игры есть, просто не все, не везде и не для всех. Наиболее благополучной платформой является iOS — по ассортименту, качеству игр и, что самое главное, по количеству эксклюзивов. В свое время именно с iPhone и iPad начался всемирный мобильный бум, а сегодня эта платформа привлекает разработчиков в первую очередь большой сознательной аудиторией, которая охотно платит деньги.

Устройства на базе Android, в свою очередь, пользуются у девелоперов куда меньшей популярностью. Основных причин две. Во-первых, аудитория «Андроида» не привыкла платить — факт, который констатирует большинство издателей. Во-вторых, чисто технические проблемы — слишком уж много разношерстных устройств выпускается на базе этой ОС, что усложняет разработку и тестирование продукта. Однако стоит отметить, что ситуация меняется к лучшему и Android постепенно перестает быть изгоем в глазах разработчиков.

Далее по тексту вас ждут небольшие блиц-обзоры, которые познакомят вас с наиболее интересными представителями разных жанров. При этом мы постарались пропустить все порты и не включать в список известные всем и каждому хиты типа **Angry Birds** и **Cut the Rope**. Есть на мобильных и неплохие стратегии, и ролевые игры, и традиционно сильный здесь жанр головоломок, и вездесущие аркады, и даже немного экшенов. Но внимательные читатели заметят, что среди всего этого многообразия почти нет крупнобюджетных игр — и даже не по меркам «большой» игровой индустрии, а по внутренним меркам мобильного рынка.

Теперь 3DMark работает и на мобильниках. Правда, пока там запускается лишь один тест — Ice Storm.

Мобильные игры пугают разработчиков

Отдельные исключения скорее лишь подтверждают правило.

Мобильные стратегии

Стратегии, традиционный ПК-жанр, отлично перенесли мобилизацию и являются самым популярным жанром. Достаточно сказать, что самая доходная мобильная игра вовсе не **Angry Birds**, а бесплатная стратегия **Clash of Clans**. Несмотря на повальную казуализацию, на мобильниках можно найти вполне серьезные продукты, такие как **Battle of the Bulge** (iOS) — отличный пошаговый варгейм на тему Второй мировой, где необходимо не только воевать, но и заботиться о снабжении, контролировать инфраструктуру и линии коммуникаций.

Необычайную популярность завоевала **Plague Inc.** (Android, iOS), здесь игрок выступает в роли смертельного вируса. Меняя ДНК, мутируя и ища новые пути заражения, вашему вирусу нужно преодолеть все карантины и закрытые границы, уничтожив человечество на корню. Игра, кстати, клон **Pandemic**, которую также можно найти на iOS. А еще можно поиграть в **Global Outbreak** (Android, iOS) — то же самое, но про зомби.

Стимпанковская стратегия **Crimson: Steam Pirates** (iOS) покоряет необычной боевой системой и романтикой морских сражений. Тем, кого интересует морская тематика, также обязательно стоит обратить внимание на выходящий вскоре **Leviathan: Warships** (Android, iOS, Mac, PC).

Нельзя не отметить пару игр, выполненных в очаровательном ретростиле, — градостроительная стратегия **Dungeon Village** (Android, iOS) и симулятор строительства здания **Tiny Tower** (iOS).

Поклонники тактических стратегий не должны проходить мимо **Hunters: Episode One** (Android, iOS). Сложные и напряженные сражения космодесантников придутся по вкусу тем, кто ностальгирует по боевке Final Fantasy Tactics, Jagged Alliance или оригинального X-Com.

Разумеется, мы перечислили только самое, на наш взгляд, интересное. И в завершение разговора про мобильные стратегии хотим вспомнить еще об одной игре. Это созданная группой китайских студентов **Autumn Dynasty** (iOS) — помесь «Казаков» и Total War. Как видите, выбрать есть из чего!

Взять, например, весьма дорогой и технологичный экшен **Infinity Blade** от **Epic Games**. Сами «Эпики», до того ругавшие мобильную индустрию на чем свет стоит, признали, что эта игра стала самым выгодным их проектом, — конечно, выручку не сравнить с каким-нибудь **Gears of War**, но ведь и затраты на разработку были на порядок меньше. Однако такие случаи единичны, и даже Epic Games не спешит выпускать мобильные новинки. Напротив, она заморозила разработку крутого дьяблоида, **Infinity Blade: Dungeons**, с помощью которого в свое время пиарили новый iPad.

Оказывается, в мобильном царстве, мобильном государстве все далеко не так сказочно. Пока там процветают трэшеделы, берущие не качеством, а количеством, а также крупные издатели, промышляющие выпуском мобильных версий своих крупнобюджетных хитов, — что уж тем-

Infinity Blade в свое время поднял планку качества графики на невиданную высоту, но сегодня даже такая картинка считается устаревшей. Теперь мобильную графику судят как минимум по меркам консолей.

нить, по большей части тот же трэш, но под красивой вывеской. Разыскать что-то стоящее среди всего этого очень непросто. Если серьезный игрок может почитать обзоры и мнения на форумах, то основная масса потребителей просто пройдет мимо.

Казалось бы, дешевые и доступные мобильные платформы идеальны для инди-разработчиков, у которых есть куча свежих идей, но… «Мобильный рынок жутко страшный», — заявил в недавнем интервью Дерек Ю, создатель таких инди-хитов, как **Spelunky** и **Aquaria**.

«Думаю, главная проблема в том, что на мобильных платформах слишком много дешевых игр, которые приносят хорошую прибыль, и тем, кто хочет выделиться из этой кучи, приходится очень тяжко. Еще это очень непредсказуемый рынок, так как очень сложно угадать, какая игра станет успешной, а какая нет. Поэтому для большинства разработчиков выпуск игры на iOS или других мобильных платформах сродни лотерее, и это чувство неуверенности отпугивает очень многих», — продолжает он.

В бассейне с акулами

Дерек портировал на iOS свою Aquaria и считает, что дело того стоило, но на этом эксперименты

Мобильные RPG

Если стратегии и головоломки на мобильных платформах традиционно процветают, то остальные жанры чувствуют себя здесь не совсем в своей тарелке. А потому и выбор поменьше, и качество похуже. Начнем с **Chaos Rings 2** (Android, iOS) — серьезного проекта от **Square Enix**, выполненного в духе традиционных Final Fantasy. Настоящий «монстр» среди мобильных игр.

«Игра на базе Unreal Engine 3» — раньше такое с гордостью писали в аннотации к играм для ПК и консолей, а теперь этой фразой по праву пользуется **Horn**. Это красивейшая ролевая игра, только все усердие разработчиков, к сожалению, ушло в графику. Геймплей же получился довольно однообразным.

Еще одна игра в стиле фэнтези, а точнее, целая серия — **Dungeon Hunter** (Android, iOS). Геймплей просто отличный: тут и дьяблодид, и тауэр-дефенс, и сюжет, и много чего еще. Уже вышла четвертая часть, хотя лучше начать с первых двух, так как к третьей части разработчики явно свернули не в ту сторону.

Не забыты и любители онлайна. Большой популярностью пользуется **Blood Brothers**, совмещающая в себе элементы RPG и карточной игры, а также DotA-клон **Heroes of Order & Chaos**.

Космические RPG очень удобны для мобильных платформ. Никаких тебе пейзажей с кустами и деревьями, натянул текстуры звездного неба, добавил модельку звездолета — и готово. Всем фанатам глубокого космоса рекомендуем попробовать **Warpgate HD** (iOS), напоминающую «Космических рейнджеров», а также эпичный ролевой экшен **Galaxy on Fire 2** (Android, iOS).

И еще одна игра — очень специфическая жемчужина мобильных платформ, позже вышедшая и на ПК, медитативная адвенчура **Superbrothers: Sword & Sworcery** (Android, iOS, PC). Подойдет она не всякому, но очень многие игроки приходят в такой буйный восторг, что мы даже поостережемся их цитировать, дабы сохранить объективность.

Ни Ouya не понятно!

Русскоязычные игроки заочно полюбили консоль Ouya за ее чудесное название, с которым может соперничать разве что название китайской компании **Huawei**. В свое время Ouya наделала немало шума, запустив на Kickstarter сверхуспешную кампанию по сбору предзаказов, которая до сих пор занимает второе место с результатом в 8,6 млн долларов (больше собрали только часы с E-Paper дисплеем).

Продажи пока не начались, но участники акции на Kickstarter уже получили свои «кубики» и поделились своими впечатлениями. Уж не знаем, что именно они ждали от консоли за сто баксов размером с кубик Рубика и с начинкой от смартфона, но большинство отзывов почему-то сугубо негативные.

Ругают, что игр мало — чуть больше сотни, но все старые. Ну и сама консоль так себе: интерфейс кривой, сменные панельки геймпада отваливаются, да и сам он неудобный. Посмотрим, что станет с Ouya через полгода-год после релиза, но, похоже, что до роли «мобильного Steam» и спасителя мобильного рынка от господства трэша ей пока далековато.

Это всегда так. Хорошие и нужные идеи, воплотившиеся в реальности, зачастую не кажутся такими уж хорошими и нужными. Вот и идея обособленной мобильной платформы для игр, призванная устранить все недостатки мобильного рынка, превратилась в итоге в странную консоль с маленьким геймпадом и портом **Final Fantasy III** за 15 баксов.

Еще одно слабое место Ouya — скорость работы. Нет, скорости хватает, ничего не тормозит, да и, казалось бы, для мобильных

с мобильным рынком он пока прекратил. Слишком страшно. На персоналках куда спокойнее, а нервы надо беречь. Почему же страшно? Почему трэшеделы мешают серьезным разработчикам?

Проблема эта известна давно. На том же Steam есть «фейсконтроль», трэшевые игры туда просто не пускают, так что качественные проекты не тонут в океане однодолларовых поделок. Плюс Steam и подобные ему сервисы постоянно помогают с рекламой, каждая новинка имеет свои «пять минут славы», для старых игр регулярно проводят акции, есть удобная система поиска. Мобильный же рынок по сравнению со Steam все равно что бассейн с акулами: даже если ты чемпион по плаванию, шансов на выживание у тебя не больше, чем у других.

Кому-то может прийти в голову замечательная идея — раз уж проблема известна, надо ее решать! Почему бы не сделать мобильный Steam? Пусть кто-нибудь соберется, создаст мобильную платформу, начнет фильтровать всякий игровой хлам, наладит связи с разработчиками качественных игр, даст им возможность устанавливать нормальные цены… глядишь, начнут появляться нормальные игры. Если вы подумали о чем-то таком, то можем вас поздравить, вы только что придумали идею мобильной консоли Ouya, которая поступит в широкую продажу как раз этим летом.

У группы «Чайф» про консоль Ouya есть целая песня. Помните? «Ойа… Ойа… Ойа-а-а… Никто не услышит!»

Мобильные экшены

С экшенами и шутерами дела обстоят плоховато. Есть, конечно, упомянутый уже Infinity Blade (iOS) в двух частях, который, в общем-то, логичней отнести к RPG. Но одним им жив не будешь. Игры-то есть (**Shadowgun**, **N.O.V.A. 3** и многие другие), но все это пустышки, с красивой графикой и очень отсталым геймплеем. Порты культовых некогда игр — GTA 3, GTA: Vice City, Max Payne — наглядно доказывают, что проблема не только в играх, но и в управлении. Ну не подходит сенсорный экран для традиционных экшенов, хоть головой об него стучись.

Поэтому подход создателей зомби-шутера **Dead Trigger** (Android, iOS) стоит только приветствовать. Они отказались от сюжета, геймплея, да и вообще всего, оставив только мозги, мясо, мозги, мясо и еще мозги.

Тем не менее кое-что интересное можно найти и тут. Хоррор **Into the Dead** (iOS) ставит игрока на место выжившего после зомби-апокалипсиса. Только помните, вы здесь не герой, а жертва. Придется бежать под завывания мертвецов по кукурузным полям, пытаясь спасти свою жизнь, стрелять, а затем снова бежать, шарахаясь от каждой тени.

Еще один оригинальный хоррор — приключенческий экшен **Dark Meadow** (Android, iOS). Конечно, есть претензии и к геймплею, и к управлению, но игра все равно хорошая: кроме красивой графики, здесь есть атмосфера и интригующий сюжет.

И заканчивает хит-парад ~~хороших игр с кривым управлением~~ экшенов очень интересный и технологичный экшен **Bladeslinger** (Android, iOS). Всем хороша игра, но, хотя разработчики с самого начала создавали проект под сенсорные экраны, управление все равно оставляет желать лучшего. Но ничего, дайте время — решат и эту проблему.

платформ производительность стоит далеко не на первом месте. Однако вот Уоррен Спектор считает быстрый рост мощности мобильных платформ ключевым козырем, который позволит им в недалеком будущем противостоять домашним консолям.

«Приставки скоро получат нового мощного конкурента. Самая большая проблема консолей в том, что они не развиваются, в то время как мобильные платформы — и телефоны, и планшеты — становятся все более и более мощными. Представьте себе, во что превратятся все эти iPad, Kindle Fire, Surface года через три? Подумать же страшно!» — считает Спектор.

Как видим, Ouya лишилась этого преимущества, выпав из гонки технологий. Компания **Futuremark** запустила мобильную версию своего знаменитого бенчмарка 3DMark на этой мини-приставке и сделала неутешительный вывод: по меркам современного мобильного рынка ее чип прошлого поколения Tegra 3 можно считать устаревшим. Кто бы мог подумать?! Уже появились более мощные смартфоны — стоят они, конечно, не сто баксов, а гораздо дороже, но ведь и продажи Ouya еще даже не начались. Если она проигрывает сегодня, что будет завтра?

Сила есть, осталось ума набраться

О том, что будет завтра, нам расскажет вице-президент **NVIDIA** Тони Тамаси, который недавно унижал консоли нового поколения, говоря, что их производительность находится на уровне бюджетного ПК (об этом мы рассказывали в прошлом номере журнала). На этот раз Тамаси решил задать трепку старичкам PS3 и Xbox 360.

По его словам, текущее поколение мобильных чипсетов уже сравнялось с ними по мощности, а следующая волна мобильных устройств оставит приставки старого поколения далеко позади. Так что слова Спектора о том, что он видит в мобильниках и планшетах конкурента для новых консолей, уже не кажутся такими уж неправдоподобными. Планшеты успешно вытесняют нетбуки (если верить отчету **IHS iSuppli**, в этом году продажи нетбуков упадут с 14 до 4 миллионов штук, а к 2015 году эти устройства и вовсе исчезнут), догоняют пусть и старые, но вполне еще живые приставки, а через три года вполне могут включиться в гонку мощностей наравне со всеми.

Напомним, что NVIDIA продвигает на рынок свою портативную Android-консоль Project Shield на базе новейшего Tegra 4, так что критика вполне понятна. Но в целом Тамаси говорит правду: пример **Real Racing 3** доказывает, что мобильные игры могут выдавать графику консольного качества, без всяких «апскейлов» вытягивая разрешение Full HD и даже выше. Мощность железа давно перестала быть проблемой для мобильных платформ, все дело за играми, бюджетами, решением вопросов с управлением и созданием благоприятной среды

Пока не вышедшая портативная консоль Project Shield от NVIDIA. Судя по анонсу, должна быть гораздо мощнее и функциональнее, чем Ouya.

Мобильные аркады

Аркад и головоломок на мобильных очень много. Так много, что можно только удивляться, почему люди до сих пор работают, так как от обилия тетрисов-зум-лайнсов-биджевелдов давно должна была встать работа любого нормального офиса.

Но мы, пожалуй, пропустим «птичек» и «крокодильчиков» и начнем с платформеров. Тем, кому хочется ярких адреналиновых забегов, рекомендуем **Rayman Jungle Run** (Android, iOS) — название, собственно, говорит само за себя. Другой хит, **Waking Mars** (Android, iOS), предлагает спокойный, релаксирующий геймплей под красивую музыку: игрок погружается в недра марсианских пещер, сажая и скрещивая по пути образцы инопланетной фауны.

Для тех, кому до смерти надоел Амням из Cut the Rope, можно посоветовать весьма оригинальный **Contre Jour** (Android, iOS).

Культовая **Elastomania** пока не посетила мобильные платформы, но зато клонов ее пруд пруди — отметим, пожалуй, красивую **MotoHeroz HD** (iOS), которая в начале может показаться несколько казуальной, но первое впечатление обманчиво. Любители более реалистичного стиля могут выбрать, например, **Moto Bike Mania** (Android, iOS).

Убийца времени — гоночная аркада **Draw Race 2** (Android, iOS), в которой нужно управлять машиной с помощью пальца, ведя им по трассе. Мозоли на подушечках обеспечены, потому что игра затягивает с головой.

для серьезных разработчиков — всем тем, о чем мы говорили в начале этой статьи.

Удастся ли решить все эти проблемы нахрапом (имеется в виду выпуск консоли Ouya и подобных ей систем), пока не известно. Честно говоря, шансов немного. Это такая попытка договориться с разработчиками «по любви» — мол, давайте все к нам, у нас хорошо, а если еще и вы придете, то вообще здорово будет. Как показывает практика, такие идеалистические прожекты, когда все зависит от сознательности и доброй воли участников рынка, ничем хорошим не заканчиваются. Гораздо вероятнее, что мобильные платформы завоюют разработчиков не подобными платоническими обхаживаниями, а банальным изнасилованием.

Помогите, пожар!

Да-да, самым натуральным изнасилованием. Мобильные платформы могут принудить разработчиков делать для них игры не потому, что станут хорошей платформой, а потому, что они просто устранят всех конкурентов. Дело в том, что мобильники и планшеты воюют с конкурентами не на рынке софта — игр, программ и сервисов, — а на рынке железа, где они обладают тотальным превосходством. Вместо честной борьбы они просто выдавливают своей массой всех врагов за пределы ринга. Мобильники уверенно хоронят портативные приставки. Те еще пытаются сопротивляться, но времена, когда у каждого школьника было по PSP, остались позади. Нечто похожее происходит сейчас и с рынком ПК.

Согласно отчетам компаний **Gartner** и **IDC**, в первом квартале 2013 года продажи ПК снизились почти на 14%. Это крупнейший квартальный спад за последние двадцать лет, последний раз такое наблюдали в 1994 году. Было продано 79,2 миллиона компьютеров — это также рекордно низкий показатель, до этого квартальные продажи опускались ниже 80 миллионов в 2009 году, в самый разгар финансового кризиса.

Хотя главным виновником падения продаж называют провал Windows 8, второй, не менее важной причиной столь плачевных результатов называют рост популярности мобильных платформ. Причем бьют они по самому больному для игровой индустрии месту: спрос на офисные системы остается стабильно высоким, а вот домашние компьютеры теряют популярность —мобильники и планшеты просто вытесняют их из бизнеса.

При всем этом, как ни парадоксально, продажи ПК-игр растут, о чем мы писали в прошлом выпуске нашей рубрики. Это означает, что с ПК на мобильники мигрируют те, кто использовал их для серфинга в Сети, просмотра кино и других неигровых задач. Казалось бы, беспокоиться нечего? Как бы не так. Кризисы на железном рынке отражаются на продажах софта не сразу, а с опозданием, но все-таки отражаются.

Дерек Ю: «Мобильный рынок жутко страшный».

Маленьким экранам — большое управление

Одной из проблем мобильных платформ традиционно считается управление. В новостях периодически появляются известия о выпуске специальных геймпадов, да и создатели Ouya провозглашали возможность «играть как на консоли» одним из ключевых достоинств своей приставки. На деле же народные умельцы давно решили проблему, подключив к мобильникам и планшетам кучу периферии, включая геймпады, ну а поддержка мыши и клавиатуры там уже и так давно есть.

Поэтому сейчас вся проблема — в отсутствии официальной поддержки со стороны разработчиков, и эта проблема, к счастью, начинает постепенно решаться. Так, например, компания Sony добавила в смартфон Xperia SP поддержку геймпада DualShock 3. Достаточно установить программу, соединить геймпад с телефоном при помощи стандартного USB-кабеля, после чего кабель становится не нужен — связь осуществляется посредством Bluetooth. Легко представить будущее, когда разного рода «трансформеры» станут не актуальны. Достаточно будет поставить планшет на стол — и он превратится в игровую консоль с геймпадом или в домашний компьютер с беспроводной мышью и клавиатурой, используя ту же самую периферию, что и его большие собратья.

ПК, как ваше здоровье?

А вот и не дождетесь. С рынком ПК, скорее всего, ничего не случится, слишком уж он большой и крепкий; как мы писали ранее, развитие мобильных платформ ему даже в чем-то помогает, поскольку мобильные игры обычно портируют и на PC. Рассказ о влиянии мобильного рынка на продажи ПК является лишь иллюстрацией того, что может приключиться с консолями в будущем.

Например, исследования показывают, что владельцы Xbox 360 и PS3 большую часть времени используют приставки отнюдь не для игр — смотрят фильмы, бродят по интернету, используют разные онлайновые сервисы. При создании нового поколения приставок **Sony** и **Microsoft** сделали еще больший упор на роль единого домашнего медиацентра, но вот беда — с повсеместным распространением планшетов эта роль может оказаться невостребованной.

То же самое с казуальными игроками. Для них придумали Move, Kinect, а они упорно продолжают играть в птичек и тетрис. В отличие от ПК, консоли имеют куда более шаткую позицию. Снижение продаж, уход казуальной и даже неигровой части аудитории — все то, что ПК переживет и не поморщится, может очень сильно отразиться на здоровье консоли. Так что же — неужели это правда и мобильные платформы станут главным соперником приставок нового поколения?

Мобильники против… консолей?

Сейчас сложно ответить на этот вопрос однозначно. Слишком много нерешенных проблем имеется в мобильном секторе. Однако разработчиков как магнитом притягивают таящиеся здесь возможности — это и огромная аудитория, и открытость платформы, и дешевизна разработки, и, что немаловажно, наличие встроенных платежных механизмов.

На всех других платформах для покупки надо совершать какие-то телодвижения — оформлять денежный перевод с кредитки или платежных систем. Пока все формы заполнишь, желание что-то покупать пропадет. На мобильниках же можно заставить людей тратить деньги под влиянием момента: нажал кнопку, сумму списали со счета. У издателей от таких перспектив начинается непроизвольное слюноотделение, а зрачки принимают форму знака доллара США.

Real Racing 3. Мобильная графика консольного уровня уже сегодня.

Плюс к этому, других альтернатив консольному рынку пока нет. Почему не ПК, не онлайн, браузерки-социалки? На ПК можно зарабатывать, но сверхприбылей там не дождешься, так что консольные издатели воспринимают рынок персоналок в лучшем случае как запасной вариант, в худшем — как кладбище слонов, куда уходят умирать Фарго и Шейферы. Но, как мы уже говорили, издатели интересуются мобильным направлением не потому, что там все так хорошо. Просто здесь есть хоть какие-то перспективы, в то время как отношение к консолям становится все более и более пессимистичным.

Так, например, основатель **BioWare** Грег Зещук, покинувший в прошлом году и студию, и игровую индустрию вообще, не связанный более узами деловой этики, не стесняется рисовать совершенно апокалипсические картины:

«Продажи на консолях быстро падают, игнорировать этот факт больше нельзя. Рынок традиционных игр, продающихся на дисках, в глубоком кризисе, и хотя цифровые продажи постепенно растут, они не могут восполнить потери. Прямо сейчас перед нами стоит классическая проблема первопроходцев: зарождается новый рынок мобильных игр, перспектив много, а продажи маленькие. Конечно, некоторым удается сорвать банк, но в целом его доходность сильно уступает консолям. Все сейчас надеются на приставки нового поколения, но я в них не верю. Если только Microsoft или Sony не сотворят чудо, новые приставки не смогут изменить ситуацию на рынке традиционных игр».

Серьезная претензия. Можно было бы принять эти слова за ворчание отошедшего от дел маэстро, для которого раньше и трава была зеленее, и девушки красивее. Только факты говорят о том, что это больше, нежели обычное ворчание. Аналитическая компания **Cowen & Company** поделилась с общественностью свежей статистикой: продажи Xbox-эксклюзива **Gears of War: Judgment** за март составили 425 тысяч копий, в то время как **Gears of War 3** за первый месяц собрал более двух миллионов. PS3-эксклюзив **God of War: Ascension** стартовал с результатом в 360 тысяч проданных копий и тоже сильно уступил своему предшественнику. В 2010 году **God of War 3** собрал 1,1 млн копий.

Обычно Cowen & Company, как и все аналитические фирмы, любит давать комментарии и прогнозы, но то, что творится сейчас на рынке, — анализировать очень и очень сложно. Поэтому аналитики просто констатируют факт: две крупнейшие и сильнейшие франшизы существенно недовыполняют план по продажам.

Это уже не «кризис мейнстрима», о котором мы писали в прошлый раз. И это не ожидаемое падение продаж игр для текущего поколения консолей — да, интерес игроков к Xbox 360 и PS3 постоянно снижается, но отнюдь не в разы. Так что же это? Низкое качество игр? Усталость игроков от бесконечных сиквелов и приквелов? Совпадение? Не на все вопросы пока можно дать ответы. Ясно одно: консоли сейчас находятся в крайне уязвимом положении. Ну а во что это выльется… поживем — увидим. ✢

Грег Зещук ушел из игровой индустрии и теперь пугает оставшихся в ней разработчиков предсказанием всяких ужасов. Ничего не поделаешь, столько лет работы в EA даром не проходят.

Жалкие людишки еще пытаются сопротивляться, но наша армия вирусов уже взяла их мерзкую техногенную цивилизацию за горло.

Horn. Несмотря на движок Unreal Engine 3, на картинке все еще видны «уши» мобильной графики, но с каждым годом их остается все меньше и меньше.

Новая эпоха Microsoft

В преддверии выхода нового Xbox проверяем на прочность положение компании на игровом рынке: прочно ли стоит, не шатается ли и нет ли где у нее слабых мест?

Количество проданных Xbox 360 перевалило за 77 млн штук. Если положить консоли друг за другом, можно будет опоясать более половины земного шара.

В предыдущей теме мы уже приводили данные о грандиозном обвале продаж на рынке ПК, упомянув при этом, что большинство аналитиков называют главной причиной такого падения провал Windows 8. Кроме того, новостные ленты принесли еще ряд интересных известий, касающихся **Microsoft**.

Поэтому мы решили посвятить этой компании отдельную тему и узнать, в каком положении находится редмондский гигант? Завоевывает ли он игровой рынок или теряет его? Что думают о Microsoft разработчики и с чем компания вступает в эпоху консолей нового поколения?

Деньги, деньги, дребеденьги

Прежде всего стоит признать, что Microsoft отправляется в новую эпоху самой богатой и преуспевающей компанией на игровом рынке. Пока конкурентов (как и весь остальной рынок) сотрясают кризисы и катаклизмы, платформа Xbox 360 демонстрирует уверенный рост. Так, за последний отчетный квартал выручка выросла на 55%, составив $641 млн, притом что затраты подросли всего на 23%, составив $275 млн. Прибыль можете посчитать сами.

Столь высокие результаты на фоне всеобщего упадка понятны: игры могут продаваться как им заблагорассудится, разработчики могут терпеть убытки, но свою копеечку в виде лицензионных отчислений Microsoft все равно получает. В целом железячно-развлекательное подразделение (куда, кроме Xbox, входят также Windows Phone и все такое) выпустило продукции на $2,53 миллиарда.

Все цифры познаются в сравнении, так что приведем данные конкурентов. У **Nintendo**, которая занимается только играми и более ничем, за тот же квартал продажи составили $6,3 миллиарда, а прибыль — всего $71 млн, что может показаться даже хорошим результатом, но, во-первых, он в два раза хуже ожидаемого, а во-вторых, даже эта прибыль появилась не благодаря Nintendo, а лишь из-за перепадов курса иены.

Про **Sony** и говорить нечего, там что ни отчет, то новая катастрофа. Хотя руководство компании бодро рапортует о $400 миллионах прибыли, эти деньги получены под влиянием все тех же скачков курса японской валюты, а также благодаря сбросу балласта, массовым увольнениям и распродаже активов. За одни только ушедшие с молотка здания штаб-квартир выручили пару миллиардов.

Так что у Xbox все хорошо. Количество пользователей Xbox Live перевалило за 46 миллионов, увеличившись за год почти на 20%. Xbox 360 все еще неплохо продается: за квартал реализовали 1,3 млн консолей, что лишь на 9% хуже, чем в прошлом году. Казалось бы, жить да радоваться. Но если посмотреть на результаты Microsoft в целом, то картина получается неоднозначная.

Несмотря на провал продаж Windows 8, общая выручка компании превысила 20 миллиардов. На этом фоне заслуги Xbox вместе со всеми сопутствующими сервисами выглядят совершенно ничтожными, однако…

«Windows — это катастрофа», часть вторая

Хотя Windows была и остается главным источником прибыли компании, эта платформа находится у Microsoft на правах нелюбимой падчерицы. И не надо говорить про то, что Windows для офиса, а играть надо на приставке. Во-первых, офисные работники от «новшеств» редмондских инженеров плачут не меньше, чем игроки. А во-вторых, сейчас в моде унификация, люди предпочитают пользоваться дома и на работе одними и теми же устройствами, и корпорации это всячески поощряют — такой подход снижает стоимость обучения и расходы на техподдержку.

Поэтому игры продолжают оставаться важным, возможно, важнейшим достоинством Windows, но Microsoft не просто не занимается развитием этого направления, но даже и мешает ему. Все помнят, как в том году Гейб Ньювелл назвал Windows 8 катастрофой, однако глава студии **Stardock** Брэд Уорделл считает, что настоящая катастрофа началась задолго до выхода «Восьмерки». Дошло до того, что Уорделл охарактеризовал влияние Microsoft на индустрию не иначе как «отравляющим». Начал он с самого больного для него вопроса — со стратегий, на которых специализируется студия.

«Есть, конечно, неплохие игры, но в целом развитие жанра стратегий сильно замедлилось. И дело не в недостатках идей или отсутствии изобретательности со стороны разработчиков. Проблемы возникли тогда, когда Microsoft приняла катастрофическое решение не давать DirectX 10 пользователям Windows XP. В результате мы так и застряли на DirectX 9 с двумя гигабайтами оперативной памяти. При этом шутеры от первого лица практически не пострадали, но вот на другие жанры это решение оказало воистину отравляющее воздействие. Когда в следующий раз будете играть в RPG, не имея возможности управлять личной армией, вините в этом DirectX 9 и недостаток памяти», — считает глава Stardock.

После слов Уорделла начинаешь сомневаться, что главным виновником остановившегося прогресса стали консоли. Взять ту же Blizzard: денег много, а игры делает с доисторической графикой, чтобы шли на любом компьютере.

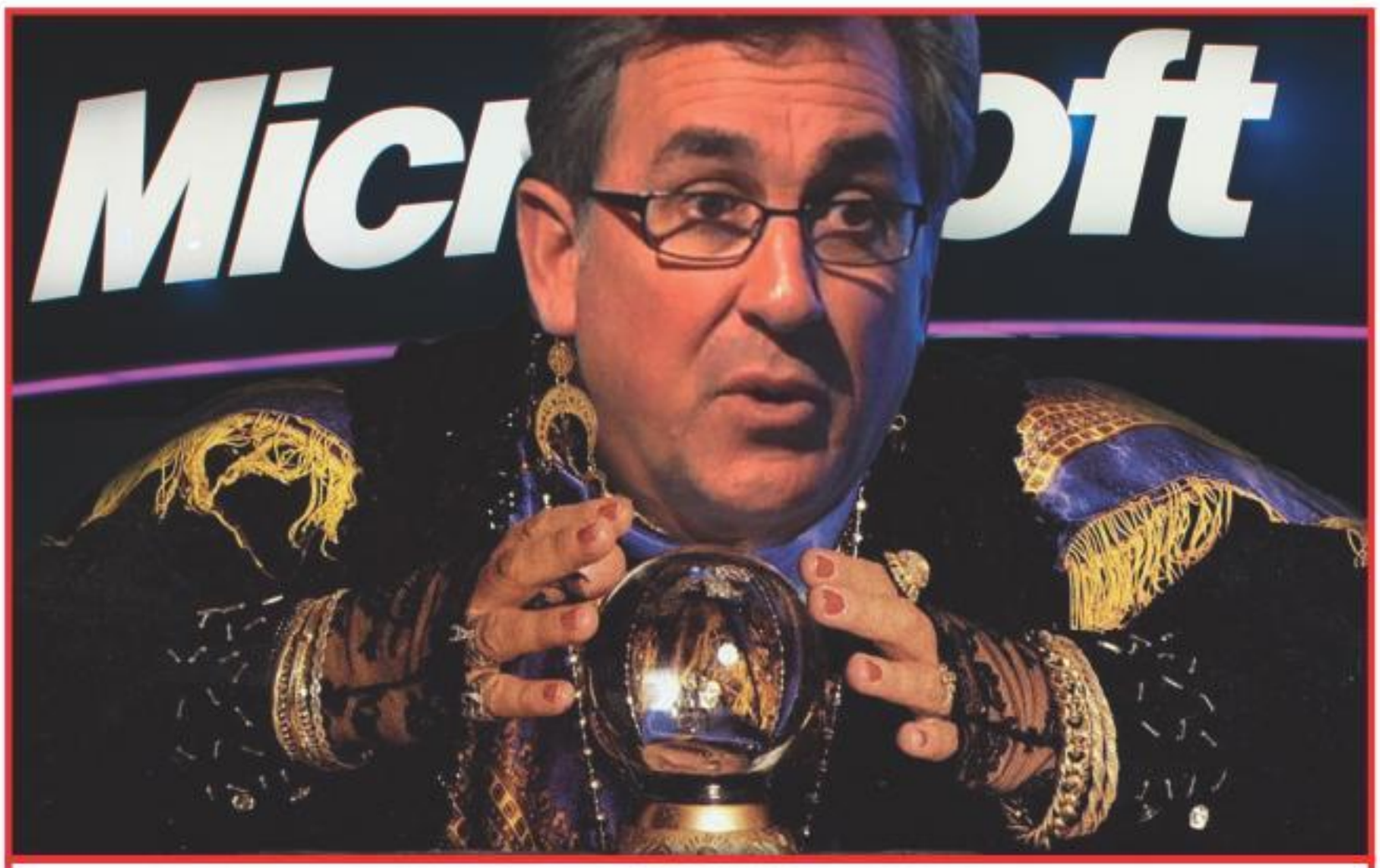
Впрочем, Уорделл отметил, что все худшее уже позади. Хотя Microsoft усиленно вставляет ПК палки в колеса, 32-битные Windows начали, наконец, постепенно отмирать. Как раз к приходу нового поколения консолей. Так что с опозданием на несколько лет владельцы ПК все-таки смогут насладиться играми, которые будут сделаны с расчетом на большой объем памяти, многоядерные процессоры и прочие блага цивилизации, — хотя такие игры есть и сейчас, но в процентном отношении их катастрофически мало.

План Б

У владельцев ПК может появиться закономерный вопрос: почему же дела обстоят именно так? Для начала стоит вспомнить историю появления самого первого Xbox. Царившая в конце 1990-х истерия о скорой смерти ПК, предрекавшая тотальную победу консолей, сильно испугала Microsoft. Не сумев продать Windows производителям консолей, Билл Гейтс решил сделать свою приставку.

Хотя время показало, что похоронить ПК — задача нетривиальная, причина, по которой был создан Xbox, никуда не исчезла. Пусть консольный бизнес долгое время был для Microsoft страшно убыточным (некоторые аналитики считают, что даже Xbox 360 не принес особой прибыли), суть создания собственной платформы — в распределении яиц по разным корзинам или, говоря по-научному, в диверсификации рисков. Если с ПК что-то случится, у Microsoft будет запасной вариант, и хотя он пока не приносит много денег, но звание лидера консольного рынка дорогого стоит.

Можно сказать, что это не повод игнорировать ПК, но не стоит забывать, что ПК и Xbox — это конкуренты на свободном рынке. Эксклюзивов на всех не напасешься, так что приходится выбирать. И если на ПК эксклюзивов в десять раз больше, чем на всех консолях, вместе взятых, то ответ на вопрос, куда Microsoft отправит свои **Halo** и **Gears of War**, становится очевидным.



Известный пророк-аналитик Майкл Пахтер заявил, что победу в битве консолей нового поколения одержит именно Microsoft.

О человеческом отношении

Дискуссия о том, насколько хорошо Microsoft умеет вести дела с инди-разработчиками, ведется давно. Все началось с Тима Шейфера, который без всякой задней мысли рассказал о своем опыте работы на консолях, в том числе разные ужасы, такие как «40 тысяч долларов за патч». После этого в среде инди стало модным пинать производителей консолей за негибкий подход. Причем больше всего доставалось именно Microsoft.

Можно вспомнить колоритные высказывания в духе «Xbox Live — это мясорубка для разработчиков» или случай, когда Эдмунд Макмиллан заявил, что студия Team Meat никогда более не будет иметь дела с Microsoft. Но мы рискнем высказать альтернативную точку зрения. На деле все далеко не так плохо. Хотя Xbox 360 действительно похож на концлагерь, но даже с такой политикой есть те, кто защищает Microsoft, говоря, что работать с ней очень круто, ну а строгие правила — на то и правила, чтобы их выполнять. Если есть деньги, будет и любовь, а точнее, пока платформа популярна, игры там тоже будут.

«Xbox — это закрытая платформа, находящаяся под тщательным присмотром, со своими правилами и жесткими, но справедливыми стандартами. Те, кто утверждают, что Microsoft плохо обращается с инди-разработчиками, вредит не Microsoft, а разработчикам», — считает Джеймс Сильва, создатель серии платформеров The Dishwasher. Даже сейчас ситуация с инди-проектами у Microsoft не так плоха: Limbo, Deadlight и другие известные игры впервые появились именно на Xbox Live. А с выходом нового Xbox ситуация может стать только лучше.

Играем в монополию

Тут многие вспомнят слова Уорделла и зададут новый вопрос: пусть не хотят помогать, но мешать-то зачем? Оказывается, у Microsoft есть оправдание и для этого. Для создания игр на ПК не нужна лицензия, поэтому компания не получает денег от разработчиков. Деньги ей приносят продажи Windows. Вполне логично лишить старый продукт (Windows XP) некоего преимущества (DirectX 10), чтобы повысить продажи нового. Это основы любого бизнеса.

Другое дело, что игровой рынок все-таки приносит прибыль, пусть и косвенно, повышая интерес к Windows в целом. Но тут уже вступает в действие новый фактор: Microsoft является монополистом, так что напрягаться ей совершенно не обязательно и можно спокойно думать о своих сиюминутных выгодах. Ну задержали они прогресс рынка ПК на несколько годочков, так это и к лучшему — консоли получили шанс продержаться на рынке десять лет вместо пяти.

Поэтому всех все устраивает, кроме, разумеется, владельцев ПК, а также связанных с ПК разработчиков типа Stardock или **Valve**. Есть шанс, что обострение ситуации выльется во что-то интересное (например, успех инициативы Steam Box), но еще больше шансов на то, что ПК-разработчики освоят, наконец, ставшие более дружелюбными консоли и на том успокоятся.

Махавший в свое время на Kickstarter плакатами «ПК жив» Крис Робертс таки признал, что его новый проект **Star Citizen** может выйти на PS4. Вот что ПК-архитектура животворящая делает, помноженная на человеческое отношение к разработчикам! Хотя на момент написания этой статьи новый Xbox еще не анонсирован, практически достоверно известно, что Microsoft тоже решила сделать ставку на ПК-архитектеру. Ну а человеческое отношение раздобыть тоже не так уж сложно.

Подводя итог, можно сказать, что Microsoft вступает в новую игровую эпоху очень уверенно. Все силы на ее стороне. У Sony из-за финансовых неурядиц будет мало простора для маневра, Nintendo вышла на бой с деревянным мечом в виде Wii U и особой угрозы не представляет, несмотря на неопределенную угрозу Сатору Иваты показать в этом году всем некую кузькину мать. Разве что крестьянские бунты ПК-игроков во главе с Valve могут выйти из-под контроля — ну что же, тоже хорошо. Должна же быть в будущее хоть какая-то интрига!

Microsoft намекнула, что история Windows 8 отнюдь не закончилась на выпуске планшетов Surface. Это можно считать подтверждением слухов о том, что консольной братии тоже пора учиться искать кнопку «Пуск».

Над выпуском работали:
— Павел Бажин
— Алексей Макаренков
— Светлана Померанцева
— Дмитрий Злотницкий
Им помогала:
— Вся редакция «Игромании»

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Жанр
Action-adventure
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Montreal
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, Wii U, некстген (PS4)

Дата выхода
Конец 2013 года

Беседа с разработчиками: «Меньше Майкла Бэя. Больше Майкла Манна»

Александр Башкиров

WATCH_DOGS

Наше знакомство с **Watch_Dogs** началось с показанного на E3 тизера — из которого мы впервые узнали, что **Ubisoft** запускает новый игровой сериал про супергероя цифровой эпохи. Потом были показанная на презентации PS4 демоверсия и ролики, мало говорящие о содержании игры, и много — о ее стиле и первоисточниках.

Игра находится в разработке уже четыре года, занимаются Watch_Dogs сотни девелоперов — самая большая команда **Ubisoft Montreal** (состоящая из ветеранов **Splinter Cell**, **Ass-assin's Creed** и **Far Cry**) при поддержке других команд из Квебека, Бухареста, Парижа и Ньюкасла. Даже по меркам Ubisoft команда раздутая... хотя сама игра при этом является предельно сфокусированным экшеном, действие которого разворачивается в одном тщательно воссозданном мегаполисе.

Вполне возможно, что в **Watch_Dogs 3** нас заставят бесцельно бегать по всей карте США, с отвращением управлять через iPhone гигантскими армиями и благоустраивать собственный небоскреб. Но пока что ресурсы и человеко-часы тратятся на вещи действительно стоящие — проработку сюжета, NPC, системы случайных миссий и подсистемы управления городом.

Watch_Dogs — название обыгрывает примерно тот же каламбур, что и слоган фильма «Хранители»: «Who Watched the Watchmen».

Со времен последней презентации судьба Watch_Dogs неразрывно связана с судьбой PlayStation 4. По словам креативного директора проекта Джонатана Морина, «демо на презентации PS4 мы все-таки крутили на мощном PC, но в нем честно эмулировались все спецификации новой консоли».

В лице Watch_Dogs мы наблюдаем следующее консольное поколение. И символ следующего консольного поколения — это Айден Пирс, человек в надвинутой на глаза бейсболке и маске со странным иероглифом. Вместо пистолета в его руке — черный смартфон (впрочем, пистолет тоже имеется), кожаный плащ блестит под дождем, а за его спиной — загроможденный горящими автомобилями перекресток.

Мы лично пообщались с разработчиками игры и готовы поделиться абсолютно новыми, до этого никому не озвученными фактами.

Символ на маске Айдена, по словам авторов, означает всеобщую взаимосвязь.

Минуты в будущее

В картинке, сюжете и геймплее Watch_Dogs новаторские концепции **Syndicate** и **Deus Ex** переплетены с отлаженными до совершенства идеями Assassin's Creed и **GTA**.

Но в отличие от всех этих игр Watch_Dogs не заглядывает далеко в будущее или в прошлое и не является откровенной пародией на американскую действительность. Это игра про современного человека в сравнительно («две минуты в будущем» — говорят в таких случаях американские фантасты) современном мегаполисе...

По словам Морина, паркур в игре — это не дань Assassin's Creed, а единственное возможное средство перемещения по современному городу («ну не будете же вы обходить каждое препятствие!»). Разработчики играли в GTA и другие игры с открытым миром, но стараются заимствовать заинтересовавшие их элементы не у соседей-разработчиков, а непосредственно из реальной жизни.

Город в Watch_Dogs не только современный, но и совершенно в играх необследованный. Это не затасканные **Rockstar Games** Нью-Йорк и Лос-Анджелес... это Чикаго. Виртуальный город скрупулезно построен по фотографиям и должен вызывать чувство дежавю у любого побывавшего в Чикаго человека, диалоги в игре — на основе записанной речи реальных чикагцев, шумы города тоже настоящие... «У нас даже погода будет полностью соответствовать чикагской!» В одном из роликов исполняющий паркур Айден лихо проносится через аптеку — во многие из чикагских зданий можно будет зайти. Будет уличный уровень, будут интерьеры, будут крыши и подвалы...

Но Чикаго из физических домов и улиц — это лишь малая часть воплощенного в Watch_Dogs мегаполиса. «В реальном Чикаго с 2006 года действует «Виртуальный щит», крупнейшая в США сеть наблюдения, в которой изображения с 10 000 камер слежения сводятся и обрабатываются в реальном времени», — рассказывает Морин. В каждый компьютер и в каждую систему Чикаго можно будет проникнуть — управлять целым городом, стоять за спиной каждого его жителя, видеть и слышать всех и вся, блуждая по цифровым лабиринтам.

Консоли нового поколения должны позволить авторам создать «самый достоверный мегаполис, какой только был в играх».

Одержимость

Про связь с Syndicate и Deus Ex мы уже много писали: и сам город в Watch_Dogs наполовину цифровой, и каждый NPC тут наделен оставляемой в социальных сетях и блогах тенью, которой Айден может злоупотребить. «Сейчас все идет по одному каналу — от фотографий с Facebook до секретных дипломатических коммуникаций и индустриальных команд, активирующих устройства и машины, — говорит продюсер Watch_Dogs Томас Геффройд. — Нет никакого выделенного канала или тайной сети, мы все используем одни и те же ноды и DNS-роутеры, и до всего можно достучаться с одной точки доступа... если вы достаточно способный человек».

Хакер-анархист Айден Пирс — человек, без сомнения, способный. О его прошлом нам сейчас известно немногое —

В состав одного из коллекционных изданий входит кепка и маска Айдена.

он сидел в тюрьме, он очень переживает за свою семью и держит их под наблюдением 24 часа в сутки. Постепенно Пирс начинает наблюдать не только за своей семьей, но и за всем районом... а потом и за всем городом.

Непрерывный внутренний монолог Айдена в стиле Роршаха из «Хранителей» Алана Мура («когда ты видел все... ты уже не можешь отвернуться») заставляет немного усомниться в здравости его рассудка. Хотя сама история Watch_Dogs (анархист мстит сильным мира сего) все-таки в духе «V значит Вендетта». В любом случае Айден не самый уравновешенный человек...

Черный смартфон в руке Айдена — его ключ ко всему городу. Основная контролирующая Чикаго система называется CenTral Operating System, или ctOS. Передвижения каждого NPC можно отследить от спальни до офиса. Боевые и стелс-возможности смартфона уже демонстрировались в миссии про проникновение в арт-галерею и убийство бизнесмена Джозефа Демарко (см. наше первое превью), но и без помощи ctOS Айден способен на многое.

Основные методы воздействия с окружением в Watch_Dogs — это пистолет, телескопическая дубинка и приемы рукопашного боя. Редкий NPC тут не окажется выдернутым через стекло личного автомобиля бритой головой вперед...

Больше Манна

По словам Морина, весь экшен в игре стремятся сделать максимально приземленным и реалистичным: «Больше Майкла Манна, меньше Майкла Бэя!» В перестрелках будет замедление времени — стандартная фокус-способность, также отвечающая за анализ окружения в поисках тактически важных объектов. Рукопашные — предельно быстрые и жестокие. Но рано или поздно все-таки придется схватиться за смартфон — и из дороги выскочат стальные ограничители, о которых расшибется очередная набитая пушечным мясом машина...

Автопогони будут являться важной частью Watch_Dogs: специальный скилл Vehicle Expert позволит Айдену со скидкой покупать на черном рынке шикарные эксклюзивные автомобили.

С помощью смартфона Айден сможет управлять сигналами светофоров, разводить и сводить мосты, останавливать поезда надземки и глушить коммуникации NPC. Разумеется, все это будет доступно не сразу, а по мере карабканья по древу хакерских способностей. Легкие хаки в Watch_Dogs (скажем, захват камеры наблюдения) не стоят ничего — более сложные (игра со светофорами) будут сажать батарейку смартфона. Пока батарейка восполняется, придется обходиться паркуром и дубинкой... Более сложные умения потребуют установки в смартфон новых компонентов, за которыми Айден будет охотиться в специальных миссиях.

Отслеживая перемещения и разговоры NPC, Айден будет открывать побочные задания. В зависимости от действий игрока это могут быть либо простые зарисовки из жизни современного города (спасти девушку от грабителя), либо полномасштабные перестрелки и погони с автокатастрофами и отключением половины систем жизнеобеспечения мегаполиса. Все системы Чикаго взаимосвязаны, и каждое действие Айдена вызывает цепную реакцию: хаос на улицах приводит к интересу СМИ, интерес СМИ оказывает влияние на репутацию героя. «Наша игра не судит игрока, — говорит Морин. — Наш мир не черно-белый, он состоит из оттенков серого. В Watch_Dogs не будет чисто игровой системы инь и ян, добра и зла. Наша Reputation System отслеживает реальный процесс формирования общественного мнения...»

Проще говоря, невзирая на всю героичность или криминальность вашей деятельности, для какой-то части населения города Айден всегда будет героем, а для какой-то — преступником... примерно как Человек-паук.

■■■

Несмотря на всю раздутость штата команды разработчиков и разветвленность игровых систем, Watch_Dogs представляется нам очень простой игрой. На каждый случай жизни тут всего три ответа: либо драться, либо убежать, либо хакать. И это прекрасно, ведь самый большой недостаток современных игр-блокбастеров — это их расфокусированность. Стелса, экшена и открытого мира маркетологам мало — им подавай еще строительство базы, решение пазлов, тактическое управление NPC и прочая, и прочая.

Watch_Dogs — простой и изящный проект. Стелс тут из Assassin's Creed, экшен — из GTA, ну а хакерские элементы поднимают игру над уровнем клонов и той, и другой серии. Пока нельзя сказать, насколько успешно разведение мостов и игра со светофорами дополняют драки и автопогони, — мы видели всего одну стелс-миссию и много нарезок из боевых, — но сама идея заменить пистолет смартфоном достойна того, чтобы игра развилась в свой собственный франчайз. ■

Будем ждать?

По мере приближения к релизу Watch_Dogs обрастает подробностями. Автопогони — важная часть игры. Заряд мобильника фактически приравнен к мане в колдовских RPG.

Процент готовности: 40%

Джонатан Морин

Доминик Гуай

WATCH MEN

Креативный директор Джонатан Морин и ведущий продюсер Доминик Гуай отвечают на вопросы «Игромании»

Вы так много говорили о всеобщей связанности, мобильности и слежке, но геймплейных подробностей на сегодняшний день все равно немного. Не могли бы привести хотя бы один пример миссии, где способности героя находили бы применение?

Конкретную миссию назвать не могу, но вы, пожалуйста, помните, что все люди и все службы города связаны в одну мощную систему — и ей *можно* пользоваться.

Но вот представьте, что вам нужно выследить злодея где-то в городе — в стиле нашего E3-демо. Вы начинаете рассуждать, как бы это провернуть? Можно взломать городскую систему видеонаблюдения и установить местонахождение жертвы. После этого — настигнуть ее в пути, взломав светофор на перекрестке, создав пробку. Или поступить тоньше: взломать сотовый и вызвать персонажа на встречу, устроить засаду. С нашими взаимосвязанными системами такие планы можно придумывать и реализовывать на ходу, простор для тактик — широчайший.

Ну так вот, прикинули вы последовательность действий, начали воплощать. Естественно, что-то идет не так, но это лишь добавляет правдоподобности сеттингу и напряженности — геймплею.

Например, несчастный, ни о чем не подозревающий злодей пришел на встречу. Вы сидите в засаде, уже достали пистолет, чтобы застрелить его исподтишка! — и тут случайный прохожий взял и застукал вас. Поднялась паника, кто-то вызвал копов, — а перепуганный водитель модной легковушки решил, что это за ним погоня, и сдуру въехал в заправочную станцию…

Ваша цель, понятно, не стоит в этот момент на месте. Злодей может вызвать подмогу или же без лишних условностей просто достать ствол и открыть по вам огонь. Наконец, он может просто струсить и пуститься в бегство — придется догонять, несмотря на творящийся хаос.

Техника на грани

Насколько мы понимаем, увлечение Айдена техникой и слежкой граничит с помешательством. Не могли бы вы поподробнее описать эту черту? Противоречивые, нестандартные герои — в играх их так не хватает.

Айден Пирс действительно помешан на слежке. Он следит за своей семьей двадцать четыре часа в сутки, и некоторые события, о которых мы пока не говорим, заставляют его вершить правосудие. Ему придется расширить масштаб наблюдения — сначала на весь квартал, а потом и на целый город. По мере того как игрок поймет, что гложет Айдена, в нарастающий конфликт будут вовлекаться все новые личности — начиная с членов его семьи, заканчивая каждым конкретным жителем Чикаго.

Несмотря на то, что история у нас линейная, дополнительные миссии вы сможете выбирать произвольно. Средства массовой информации будут соответствующим образом реагировать на действия героя — и сеттинг тоже будет меняться. У каждого из игроков будет своя персональная версия Watch_Dogs.

Правильно ли мы поняли, что Айден сможет бегать по крышам?

Все верно. Наша задача — создать достоверный Чикаго, а значит, все обычные методы передвижения будут в нашей игре. В центре города вы сможете ходить пешком, бегать, ездить на автомобилях.

На окраинах пригодятся акробатические способности Айдена — когда, например, придется перепрыгнуть через забор. Еще вы сможете заходить в некоторые дома и, да, сможете бегать по крышам. Но не забывайте, что в нашей игре есть еще один, не менее важный слой «передвижения», — виртуальное пространство.

Это значит, что на улицах Айден сможет взламывать охранные системы и считывать данные о прохожих, а стоит ему проникнуть в здание, как в его распоряжении окажется полный доступ к домашнему компьютеру. «Перемещаться» таким образом, возможно, будет куда интереснее, чем в физическом пространстве.

А вот про вождение тоже узнать хочется побольше…

Рады бы рассказать, но пока рано! Единственное, что можем сказать прямо сейчас, — над физикой автомобилей трудятся мастера, работавшие над серией **Driver**, они не подведут (*здесь Доминик вставляет изящную фразу «the state of art vehicle driving and handling» — вождение и физика авто как искусство*).

В лапах операционки

CtOS (центральная операционная система) — вы придумали специальный термин для вашей игры. Расскажите, пожалуйста, о нем поподробнее.

Ну, ничего такого специального здесь на самом деле нет. По сути, мы просто завернули в другую оболочку термин «умный город», который сегодня применяется ко всем населенным пунктам с высоким уровнем компьютеризации систем муниципального контроля. Лондон, Амстердам — во многих современных городах такое уже есть, это не фантастика.

Мы просто решили, что прямо назвать нашу систему «умный город» будет слишком буднично и скучно. Вы правильно поняли, CtOS — важная геймплейная система. О ней мы расскажем в ближайшем будущем.

У Айдена такой дерзкий вид! Мы, может, ошибаемся, но вы, кажется, умышленно сделали его похожим на участника городских восстаний, такого панка-повстанца…

Каким станет ваш Айден — зависит только от вас. У нас есть система репутации, которая тщательно отслеживает (опять это слово!) каждое действие. Сколько мирных жителей пострадало от ваших действий? Насколько велик урон городу? Вы ведете себя как герой или как преступник? Все это в конечном счете отразится на мире игры, последствия будут вполне ощутимыми.

Засериалали

Что вы думаете про ежегодные игровые серии? Хотелось бы вам, чтобы Watch_Dogs, в стиле Assassin's Creed, однажды вдруг стал франчайзом с ежегодными новыми частями?

Мы задумывали Watch_Dogs не как одну игру, а как бренд. Это масштабная вселенная, в которой возможны самые разные истории. Но поймите, мы работаем над ней уже четыре года. Наша задача — не создать серию, но создать потрясающую игру. Все наши силы направлены на этот конкретный проект, а уж что там получится в будущем, решат игроки. Если им проект понравится — будем рады выпустить продолжение. Но мы не делаем франчайз. Если держать в уме что-то, кроме отличной и качественной игры, ничего путного не получится.

Сколько должна игра находиться в разработке — совсем другой вопрос. Вы наверняка знаете, что, если серии выходят раз в год, это не значит, что их разрабатывают за год. Несколько команд могут работать параллельно. Игры такого уровня требуют больших затрат на разработку — и у нас есть все необходимое для их производства.

Помимо улучшенной графики, какие еще преимущества дают вам консоли нового поколения?

Здесь все просто. Как нам кажется, впервые мы сможем воссоздать по-настоящему живой город. Вы не просто почувствуете себя в гуще населенного пункта — вы поверите в то, что кроме вас там живут абсолютно реальные, обычные люди. Тем острее в итоге будут ощущаться последствия ваших действий.

ПОЛНЫЙ КОНТРОЛЬ

Чем можно управлять с мобильного телефона

*Главный герой **Watch_Dogs** с помощью своего мобильника контролирует целый город. Такой сюжет может показаться слишком фантастичным, но в развитых странах уже сегодня в самом обычном доме или квартире может находиться до десятка устройств, подключенных к Сети.*

По прогнозам аналитиков, через десять лет их число увеличится до полусотни. И всеми этими устройствами действительно можно управлять с помощью смартфона — была бы подходящая программа.

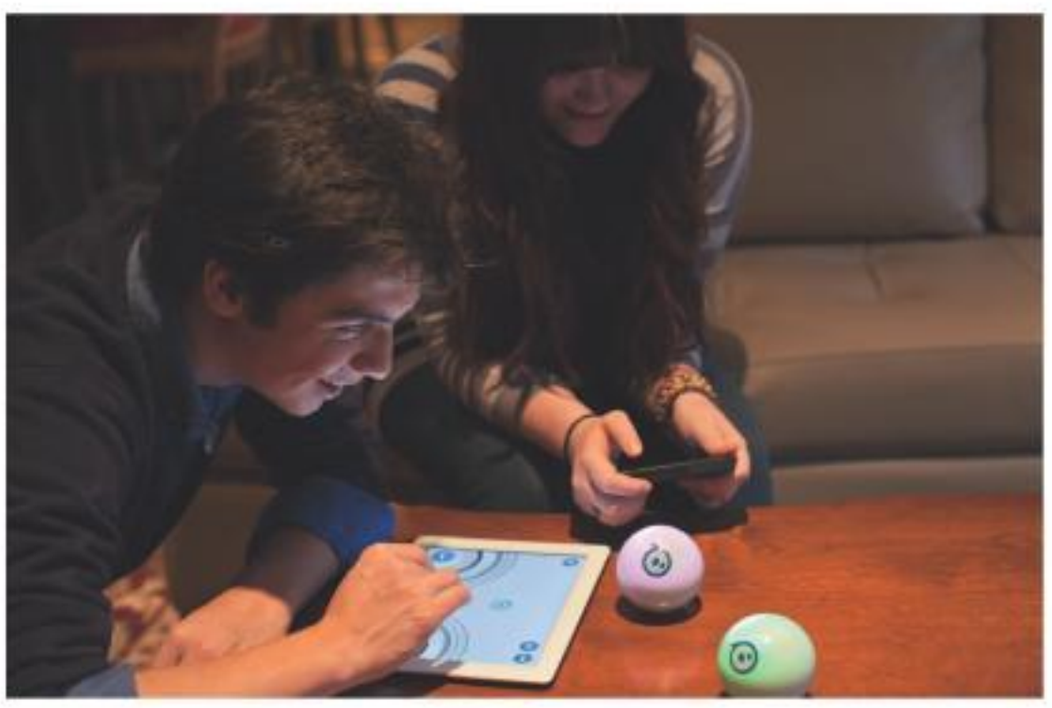
Мы решили узнать, о каких таких устройствах идет речь? Чем может управлять обычный смартфон, который обычно служит нам лишь в качестве видеоплеера, читалки, игралки и вынтернетоходилки? Выбор оказался воистину безграничен…

Дом, милый дом

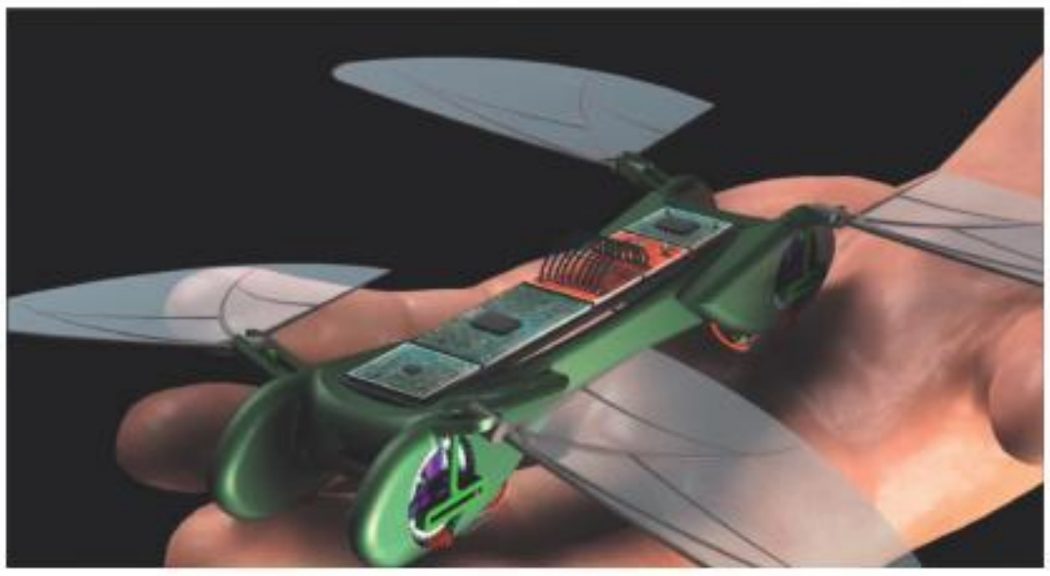
До недавних пор идея подключения бытовой техники к интернету казалась невероятно глупой. Интернет-стиралка, интернет-утюг, интернет-чайник? Вы что, серьезно? Оказывается — да, совершенно серьезно. Всеобщее распространение смартфонов и Wi-Fi полностью изменило отношение к интернет-технике: с мобильника можно проверить, не оставили ли вы дома включенный утюг, услышать сигнал об окончании стирки или дать знать кофеварке, что вы через десять минут вернетесь домой и хотите, чтобы она встречала вас чашечкой горячего латте.

И это не будущее, это уже реальность. Ну, насчет интернет-утюга точно не скажем (хотя разработки по компьютеризации утюгов точно ведутся), а

В некоторых гостиницах можно встретить вот такую систему iGuest. С помощью экрана мобильника вы можете не только управлять ТВ, но и делать заказы, оставлять персоналу гостиницы свои распоряжения.



Не забыты и братья наши меньшие. Шар Orbotix Sphero может делать строго одну вещь: кататься по полу, направляемый легкими движениями пальца по сенсорному экрану. Вроде пустяк, но для вашей кошки это может быть интереснее, чем вам сходить на четвертых «Трансформеров».



На создание «Стрекозы» компания TechJect выпросила миллион долларов от ВВС США и еще более миллиона собрала на сайте IndieGoGo (конкурент «Кикстартера»).

Пусть BionicOpter не такой маленький, как «Стрекоза», зато дизайн у него просто потрясающий. Настоящая стрекоза!

вот кофеварка Scanomat Top Brewer действительно может управляться с помощью приложения для iOS. Стиральные же машины **Samsung** выдают своему хозяину отчеты о температуре воды, режиме стирки и, конечно же, не дадут забыть забрать выстиранное белье на просушку. Кстати, интернет-сушилка с аналогичным функционалом у Samsung тоже есть.

Samsung вообще очень рьяно продвигает идею мобильного контроля бытовой техники, что неудивительно, ведь компания является ведущим производителем смартфонов. Кондиционер, робот-пылесос, холодильник и даже духовка Zipel — всеми этими устройствами можно управлять с экрана телефона. Другие производители тоже не отстают. Умных пылесосов, кондиционеров, термостатов и прочих бытовых приборов становится так много, что их и диковинками-то назвать уже сложно.

На рынке есть целый ассортимент управляемых смартфонами лампочек и выключателей. Такими выключателями, кстати, можно снабдить не только светильники, но и двери гаража, и другие нужные в быту устройства. Для более солидных покупателей имеются централизованные системы управления домом (например, производства компании **INSTEON**), включающие управление камерами, системами безопасности, вентиляцией, светом и многим другим, вплоть до разбрызгивателя на лужайке.

Есть и совершенно невероятные приборы, такие как домашняя метеостанция Netatmo. Она была специально спроектирована для смартфонов: измеряя температуру, влажность, давление и уровень углекислого газа внутри и снаружи помещения, станция не только составляет персональный прогноз погоды, но и дает советы по созданию благоприятного микроклимата внутри квартиры.

Производители домашних устройств используют смартфоны не только ради их возможностей, но и ради удешевления продуктов. Раньше радионяня с функцией видеосвязи была дорогим удовольствием. Да и функциональность большинства из них была ограничена. Теперь же радионяня превратилась в банальную IP-камеру, а функцию принимающего устройства берет на себя смартфон, который позволяет маме наблюдать за малышом откуда угодно. Даже с работы — проследить, чтобы настоящая няня не отлынивала от обязанностей.

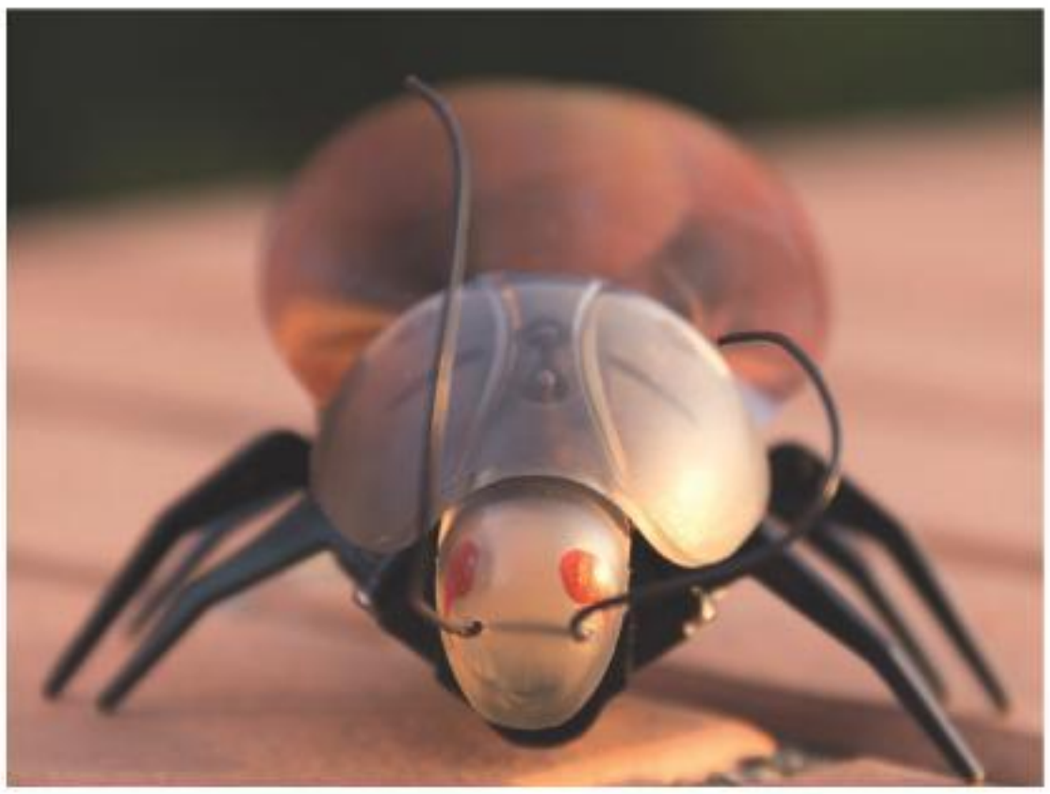
Количество гаджетов, работающих в паре с телефоном, растет невероятными темпами. Весы теперь не только показывают вес, но и строят графики, дают умные советы. Детские весы сравнивают вес ребенка с весом других малышей того же возраста. Пояс LUMOback следит за осанкой человека и регистрирует нагрузку на спину. Специальные браслеты передают на телефон ваш пульс и уровень физических нагрузок, подсчитывают сожженные калории. Массажер для ног uSqueez понежит в своих объятиях ваши ступни.

Честно говоря, от всего этого становится не по себе. Несмотря на разнообразие выбора, подобную технику пока не купишь в каждом супермаркете. Однако рост популярности — лишь вопрос времени, ведь польза от таких устройств очевидна, а цены регулярно снижаются. Если лет через десять в домашних сетях безопасность будет такой же отсутствующей, как сейчас, то фантазии про злобных хакеров, которые способны заморозить жильца, изучить распорядок дня по логам носимых гаджетов, залить его квартиру, оставить без света и без денег на счету, — вполне могут стать реальностью.

Беру управление на себя!

Крутой технике — крутой пульт управления. Несколько лет назад, когда смартфоны использовали инфракрасный порт, они уже могли управлять телевизорами, прикидываясь обычной «лентяйкой». В основном такую возможность использовали для дурачества — например, очень удобно было выводить из себя бармена, меняя программу ТВ в заведении. До-

Киберрука настолько точна, что может держать лист бумаги, взять монетку со стола или же завязать шнурки. Подзаряжать ее приходится раз в сутки.



Кибержук. Такой жук, скажем мы вам! Летать не летает, а жрать просит регулярно.

ма же было проще использовать родной пульт — те же кнопки, только без геморроя с настройкой. Однако сенсорные экраны смартфонов и планшетов дали идее новую жизнь.

Так, например, с их помощью можно управлять медиацентрами типа Apple TV и некоторыми моделями «умных телевизоров». Правда, функциональность программ пока хромает, но дайте срок — будет и превью выбранных телеканалов, и дополнительная информация в виде телепрограмм или отзывов на фильм, и многое-многое другое. Возможности тут просто бесконечны. Например, цифровой видеомагнитофон TiVo DVR позволяет не только управлять собой с мобильного устройства, но и одним кликом превращает его экран в мини-телевизор.

С телефонами теперь дружат не только телевизоры, но и вся прочая аудио/видеотехника. Все чаще при покупке устройства можно обнаружить, что в iTunes или Google Play есть подходящая программа. Купили зеркалку Canon — можете превратить мобильник в видоискатель с возможностью удаленной настройки. Приложение Pioneer ControlApp дает вам контроль над десятками моделей техники Pioneer. Активно работают в этом направлении Logitech и другие компании. Еще несколько лет, и такие возможности будут восприниматься как сами собой разумеющиеся. Смартфоны превратятся в универсальные пульты управления, идеально подходящие для любого домашнего устройства.

А еще с мобильника можно управлять домашним компьютером. Для этого есть несколько приложений, но в первую очередь стоит попробовать бесплатный и хорошо знакомый многим TeamViewer. Его мобильная версия превращает экран смартфона или планшета в рабочий стол вашего ПК. Даже находясь на другом конце земли, можно управлять компьютером почти так же легко, как сидя на стуле перед ним. Хотя, наверное, чаще его используют по более банальной причине — если лень садиться за стол и включать монитор. Кстати, некоторые программы, такие как VLC Media Player, имеют собственную поддержку мобильных устройств.

Тем временем Apple хочет заменить смартфоном бортовой компьютер автомобилей: в iOS 7 у телефона появится возможность завладеть экраном компьютера, начав пересылать туда карты, информацию о звонках и прочие сведения. Также будет реализована система голосовых команд; хотя такие системы есть и сейчас, они требуют установки отдельного устройства. Впрочем, все это пока лишь планы, для реализации которых нужно сотрудничество со стороны производителей автомобилей.

Летающее пиво и нелетающие жуки

Умный холодильник — эка невидаль. Этим современного человека уже не удивишь. Зато пневматическая пушка, стреляющая банками с пивом, вот это да! Один студент сделал ее на основе старого холодильника и сам написал программу управления для iPhone. С помощью телефона можно переключать тип боеприпаса (то есть сорт пива), устанавливать желаемую температуру, а также разворачивать пусковое устройство влево и вправо (вертикальная наводка, увы, отсутствует).

Встроенная видеокамера помогает определить направление выстрела. Выглядит неказисто — этакая тумбочка с холодильной камерой наверху, — зато работает отлично. После пуска холодная запотевшая баночка пива прилетает прямо вам в руки. Ну, или в лоб, уж как прицелитесь. А затем умная пушка автоматически запостит отчет о результатах стрельбы в «Твиттер».

Что может сравниться по крутости с пивной пушкой?! Разве что гигантский боевой робот Kuratas. Угадайте с трех раз, в какой стране его создали. Нет, почему сразу в Белоруссии? В Японии, конечно. Механики из компании **Suidobashi Heavy Industry** сваяли 4,5-тонную махину, приводимую в движение дизельным двигателем. Ракетницы и два пулемета Гатлинга стреляют шариками с водой. Kuratas имеет место для пилота, но может управляться и снаружи, с помощью все того же iPhone. Робота может купить любой желающий, цена вопроса — один-два миллиона долларов в зависимости от комплектации.

От гигантизма перейдем к минимализму. Вот, смотрите, очень маленький и очень бесполезный робот-жук. Всего за 40 баксов можно купить чудное домашнее робоживотное с шестью лапками, которое сможет ходить по четырем направлениям. Летать, увы, не умеет. Если хотите поуправлять с телефона летающим насекомым, обратите внимание на робота-стрекозу BionicOpter от компании **Festo**. Это шикарное создание с размахом крыльев в 63 сантиметра на самом деле почти ничего не весит — всего 175 граммов. Очень красиво летает. Однако красота красотой, но нужно и о практической пользе подумать, ведь конкуренты не дремлют. Плюс разработчики тщательно скрывают время работы. Надо полагать, не от хорошей жизни.

Соперники Festo из компании **TechJect** собираются этим летом выпустить в продажу свою «Стрекозу», которая работает по тем же принципам, что и BionicOpter, но гораздо меньше и легче. Размеры робота очень маленькие, чуть больше ладони, так что его усиленно рекламируют как «супершпиона», который может залететь куда угодно и заснять все на видеокамеру. Четыре крыла «Стрекозы» совмещают достоинства крыльев птицы и насекомого, позволяя не только зависать на месте, но и планировать: это экономит энергию, увеличивая время полета с 8-10 до 25-30 минут. Для сравнения, квадрокоптер Parrot AR.Drone 2.0, тоже созданный специально для работы со смартфонами, может держаться в воздухе всего 15 минут, при этом гораздо больше по размерам, да и стоит дороже.

Думаете, более удивительных летающих штуковин для телефона не найти? Встречайте: бумажный самолетик PowerUp. Точнее, это лишь мини-мотор-

Летающий дрон Aeryon Scout, несмотря на всю свою серьезность и огромную цену, имеет тот же недостаток, что и его дешевые собратья: время полета составляет всего 20 минут.

Шпионящий танк iSpy расстрелять никого не может, но уж нашпионить с помощью своей видеокамеры способен по самое не балуй.

Честно говоря, не совсем понятно, как эти бумажные самолетики управляются. То ли изменяемый вектор тяги, как на истребителях, то ли мини-элероны...

чик, а сам самолет можно сложить из любого листа бумаги. В этом году выходит уже третья версия, PowerUp 3.0, которая сможет продержать самолет в воздухе до десяти минут.

Серьезный бизнес

Впрочем, телефоны могут управлять не только игрушками. Все эти дроны с камерами за 300 баксов, реклама про «супершпионов» не более чем забава. Вот действительно серьезный аппарат — квадрокоптер Aeryon Scout. Напичкан разным оборудованием, самостабилизирующаяся профессиональная камера позволяет вести съемку с 300 метров на максимальной скорости, передавая изображение в режиме реального времени на экран ноутбука или смартфона. Высота полета до 150 метров, скорость до 50 км в час. Правда, и цена не 300 долларов, а $50 тысяч.

Еще один серьезный пример. Шестнадцатилетний юноша из Лондона, Патрик Кейн, лишился в детстве ноги и левой руки. Однако не все так безнадежно, как кажется: в этом году Патрик попал на множество новостных лент, став первым владельцем новой версии киберруки i-Limb от компании **Touch Bionics**. Командовать ею можно через смартфон, рука запоминает нужные хватки, приспосабливаясь к новым задачам. Однако в данном случае смартфон — лишь временный «костыль». Параллельно рука подключена к нервной системе Патрика и может сгибаться благодаря мысленному импульсу. Пока эта технология довольно примитивна, но в будущем протезы будут полностью управляться нервной системой и даже смогут передавать человеку ощущения от прикосновений.

Кстати, об ощущениях... Компания **Durex**, известная прежде всего по одноименным презервативам, изобрела очень высокотехнологичное нижнее белье с вибратором. Не с тем вибратором, который продолговатый и призывно жужжит, а с миниатюрным вибромоторчиком, как в геймпадах или телефонах. Разработчики говорят, что с помощью смартфона вы сможете управлять нижним бельем своего партнера, не давая забыть ему о себе, даже находясь на расстоянии в тысячи километров. Имеется как мужской, так и женский вариант. С мужским вариантом таких супертрусов важно одно — не надеть их задом наперед...

В общем, мобильники могут контролировать все. Даже стену! Видели в фильмах скалодромы — стенки для альпинистов? По их поверхности разбросаны выступы-зацепы величиной с кулак, хватаясь за которые можно карабкаться наверх или перемещаться по стене в какую-то другую сторону. Отличная тренировка для тех, кто собирается в горы. Компания **Lunar Europe** создала стенку Nova в стиле хай-тек, отличающуюся очень необычным видом.

В черной поверхности есть прорези для рук, подсвечивающиеся изнутри голубым светом. Специальная программа для телефона позволяет подсветить отдельные прорези, определив таким образом путь к вершине — более легкий или более тяжелый, в зависимости от цели тренировки. Ну а если не нужно тренироваться, стена становится просто элементом декора, который может украсить любое помещение.

А что же дальше?

Что самое интересное во всех приведенных выше примерах? То, что абсолютное большинство устройств появилось в последние год-два. Так что все только начинается. Мы уже шагнули одной ногой в будущее. Интернет и локальные сети охватывают все новые и новые пространства, наступает эпоха действительно глобальной Сети, когда абсолютно все вещи, что нас окружают, получают свой собственный процессор и выход в онлайн. А персональным центром всего этого хитросплетения потоков информации будет то, что всегда находится у нас под рукой, — мобильный телефон, идеальный терминал, идеальный пульт управления всего и вся.

Многие даже не представляют, насколько грандиозны могут быть масштабы проникновения Сети в нашу жизнь. Помните известную шутку про потерянный паспорт, очки и второй носок — мол, вот бы на них можно было позвонить, как на потерянный мобильник? Возможно, эта шутка рано или поздно перестанет быть шуткой.

Уже сейчас ведутся разработки дешевых энергонезависимых мини-бирок, позволяющих определять местоположение вещи в пространстве. Пока такие вещи востребованы лишь на складах да в системах безопасности. Но через десяток-другой лет мы вполне сможем включить экран смартфона и найти свой потерянный паспорт. Потому что он действительно вечно куда-то девается в самое неподходящее время! ■

Создатели робота Kuratas позиционируют свое творение как «предмет искусства» и предупреждают возможных покупателей, что он не предназначен для регулярных поездок по городу.

ЧТО? Презентация Dragon Commander
ГДЕ? Бельгия, Гент, офис Larian Studios

DRAGON COMMANDER

Александр Пушкарь

ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
www.divinitydragoncommander.com
ДАТА ВЫХОДА
Июнь 2013 года

ЖАНР
Микс
ИЗДАТЕЛЬ/
РАЗРАБОТЧИК
Larian Studios

ГЛАВНЫЙ ПО ДРАКОНАМ

Как оказалось, чтобы поставить в тупик разработчиков из **Larian Studios**, достаточно задать им один очень простой вопрос: «Не расскажете вкратце, что собой представляет **Dragon Commander**?» Не то чтобы они не знали на него ответа — напротив, про свой проект они могут говорить часами. Но так, чтоб вкратце? Извините, никак.

Дело в том, что Dragon Commander — игра комплексная и многослойная. В ней сочетаются сразу несколько жанров, плавно сменяющих друг друга в зависимости от текущей игровой фазы. Сначала это политический симулятор. Затем, когда все важные решения приняты, игра превращается в глобальную пошаговую стратегию а-ля **Total War**. Ну а когда на карте вдруг сталкиваются армии, то Dragon Commander переходит в фазу классической RTS с элементами экшена от третьего лица.

Звучит, вероятно, сложно, но на деле нечто подобное мы видели уже не раз — взять хотя бы старых добрых «**Космических рейнджеров 2**», в которых точно так же дивным образом уживались экономический симулятор, текстовые квесты, летная аркада и все та же RTS с примесью боевика. Или вот «**Эадор**», с его путешествиями в астрале, глобальной картой и тактическими битвами, — принцип здесь используется ровно тот же.

Чтобы познакомиться с игрой поближе, «Игромания» отправилась в Бельгию — общаться с разработчиками и играть в уже почти готовую версию, где осталось только подточить баланс да что-то сделать с игровым интерфейсом. Нельзя сказать, что он был ужасен, но хотелось бы все-таки иметь возможность определять, сколько здоровья осталось у боевой единицы, не кликая по ней лишний раз. Впрочем, к релизу это обещали исправить.

В начале хода

Итак, в начале каждого хода мы оказываемся на собственном космическом корабле, парящем где-то в верхних слоях атмосферы мира Ривеллон. Мы — это молодой рыцарь с примесью драконьей крови, наделенный способностью превращаться в дракона. И перед нами стоит задача по объединению разрозненных феодалов в единую империю и уничтожению технологий, принесенных в мир демонами.

На этом сюжет фактически исчерпывается, и дальше вступает в силу так называемая «динамическая кампания». В зависимости от того, какие решения мы будем принимать и какие действия совершать, будет меняться и ситуация в мире. Логический конец в игре один (если не считать проигрыша): мы должны стать единоличным правителем всея Ривеллона. Но вот каким путем мы к этому придем и что за это время успеет там произойти — это уже решится для каждого игрока отдельно.

Находясь на корабле, мы вольны общаться с членами экипажа и помогать им в решении вопросов. Поначалу население корабля невелико, одни лишь наемные военачальники, каждый из которых представлен каким-нибудь сочным типажом, будь то во-

У посла нежити на диво обаятельная улыбка. А неживая принцесса даже красит зубы помадой...

Бесы — это техника, бесы — это прогресс. Но больше всего на свете они обожают что-то взрывать, так что будьте осторожнее с исполнением их просьб.

ПОЗНАКОМЬТЕСЬ С СОСЕДЯМИ

Мир Ривеллона населяет шесть разумных рас, считая человеческую. Последняя, впрочем, в игре отдельной политической силой не представлена — к ней принадлежит главный герой, и потому считается, что люди к нему лояльны по умолчанию. А вот чтобы договориться с остальными пятью — стоит знать, кому что свойственно.

Нежить — раса религиозных консерваторов. Они выглядят как ходячие скелеты, живут вечно и очень не любят каких-либо перемен. Законы морали и этики им чужды, что такое убийство они себе представляют достаточно смутно. Зато за любое покушение на свои святыни готовы вцепиться в глотку любому, даже будущему императору.

Эльфы — либеральные демократы. Любят жизнь и свободу во всех ее проявлениях, ратуют за разрешение однополых браков, соблюдение целибата до свадьбы и мир во всем мире. К тому же они очень чопорные и возвышенные, любят всяческие церемонии и ненавидят грязь во всех ее проявлениях.

Дварфы — местные капиталисты. Весь мир измеряют в деньгах и беспокоятся в первую очередь именно о них. Радуются любому приросту капитала, даже если он не совсем легальный. Всяк дварф легко отдаст в ломбард собственную бабушку, если за нее предложат хорошую цену.

Ящеры — воинственная раса интриганов. Любят удары исподтишка, постоянно что-то замышляют и наслаждаются самим процессом создания многоходовых комбинаций.

Бесы — раса безумных ученых. Обожают всякого рода эксперименты; если им разрешить взорвать луну, они обязательно так и сделают, чтобы посмотреть, что получится. Их инициативы нужно поддерживать с величайшей осторожностью, о последствиях они обычно не думают, предпочитая их наблюдать.

инствующая феминистка, флегматичный циник или откровенный псих. Время от времени они будут поднимать в диалогах какую-нибудь тему, например о роли женщины в армии, и будут ждать на этот счет нашего мнения. Можно, конечно, и отмолчаться, но куда интереснее все же выбрать один из вариантов ответа — и посмотреть, что будет. Заявите, что женское место не на фронте, а у плиты, — и феминистка обольет вас презрением, зато кто-то другой хохотнет и поддержит. Скажете наоборот — и вас не поймут старые вояки, предпочитающие, чтобы жена готовила дома борщ, а не лезла в мужские дела.

Позднее к экипажу присоединятся еще и посланцы пяти разумных рас, которые будут задавать вопросы уже посложнее — такие, от которых будет зависеть судьба империи. Скажем, стоит ли разрешить свободную торговлю органами для трансплантации? С одной стороны — дополнительные налоги в казну, с другой — повышенная преступность и смертность среди населения. Да и разумные расы по-разному отнесутся: эльфы придут в ужас, дварфы придумают, как организовать из этого бизнес, а нежить вопрос проигнорирует по причине отсутствия этих самых внутренних органов.

Хорошие отношения с расами принесут всяческие бонусы, от банального притока ресурсов до новых разновидностей войск. Впрочем, удовлетворить сразу всех не получится при всем желании, кто-то обязательно окажется обиженным. Если решение принять ну совсем уж трудно, можно положиться на мнение большинства, но и результаты могут оказаться непредсказуемыми. Мы на презентации так однажды рабовладельческий строй приняли — кто ж знал, что против него одни лишь эльфы проголосуют...

Воздушный поцелуй

В дальнейшем экипаж пополнится еще и супругой, которую можно выбирать как по политическим соображениям, так и основываясь на личном вкусе. Принцесс всего пять, по числу доступных рас, и с каждой из них связан персональный квест, как правило — с несколькими вариантами концовки.

К примеру, принцесса нежити больше всего на свете хочет снова стать живым человеком, для чего ей требуется провести некий сложный ритуал. Ей можно в этом помочь, перессорившись, правда, со всей расой (в большинстве своем они презирают живых, что уж тут поделать). Но можно и поискать альтернативы — убедить ее остаться как есть или же вообще роботизировать, превратив в весьма сексуального киборга.

Да, именно так, в зависимости от того, каким путем развиваются события, принцесса будет менять внешний вид. Эльфийка, скажем, может стать либо совсем уж воздушным созданием, либо, если приобщить ее к культуре пития, обратиться развратной алкоголичкой с очень похотливыми помыслами. А из дварфийки так и вовсе можно сотворить госпожу в коже и с плеткой, только разработчики пока не признались, как именно это сделать.

В принципе, всего вышеописанного уже бы хватило для соз-

Да, вам не показалось, на дракона действительно надет реактивный ранец. Такой уж тут безумный сеттинг.

Графика создается без оглядки на консоли нынешнего поколения, а потому может похвастаться удивительной красоты спецэффектами. Но и компьютер потребуется мощный.

СЕТЕВЫЕ ДРАКОНЫ

Как и **Original Sin**, Dragon Commander сразу же создается с оглядкой на совместную игру. Мультиплеер, впрочем, будет лишен «политической» фазы, хотя, конечно, было бы забавно заняться перетягиванием принцесс и плетением межрасовых интриг с живым соперником. На откуп сетевым игрокам отдана лишь лоскутная карта, переделом которой можно заниматься аж вчетвером. При этом если в какой-нибудь из провинций окажутся войска сразу трех или четырех игроков, то и в бою они будут участвовать все одновременно, устраивая грандиозную свалку.

Играть также можно и в командах, причем разработчики всерьез подумывают о возможности разделения труда — так, чтобы один игрок весь бой летал драконом, а второй командовал сразу всеми войсками.

дания игры в жанре, скажем, интерактивной новеллы, но это лишь первая из геймплейных фаз. Вторая вступает в силу, когда все дела на корабле уже улажены и рыцарь возвращается в свою каюту, дабы склониться над картой и решить, кого идти воевать.

От лоскута к лоскуту

Карта мира представляет собой вполне традиционное «лоскутное одеяло» с несколькими континентами, поделенными на провинции. Кстати, создается она всякий раз случайным образом, так что одинаковых ситуаций не ждите, всякое прохождение обещает быть уникальным.

В нашем распоряжении оказывается некоторое количество провинций и ресурсов, в качестве которых выступают деньги и население. Первые тратятся на постройку зданий, покупку войск и проведение новых исследований, а от второго напрямую зависит количество войск, которое можно нанять.

Дополнительным ресурсом выступают карточки, дающие различные бонусы в бою. Это может быть усиление какого-нибудь конкретного типа войск или же просто дополнительный отряд на старте — в сущности, все что угодно, примерно как в свое время в **Rise of Nations**. Здесь этих карточек в бою можно использовать сразу пять, причем размещать их можно как в «открытые» слоты, так и в «слепые», пряча до поры до времени эффект от сетевых соперников. Ну а добываются они тоже по-всякому — от банальной покупки до получения в награду за какой-нибудь квест.

Самих разновидностей юнитов в игре всего тринадцать, но каждого из них можно развить пятью-шестью способами — в зависимости от имеющихся технологий и отношений с расами. И делятся все они на три типа: авиация, флот и сухопутные войска, которые придется всячески комбинировать из-за характерного строения карты. Впрочем, в отличие от того же Total War, наличие войск в провинции определяет только стартовую расстановку сил, во время RTS-фазы войска можно будет докупать и прямо во время боя, что — в теории — позволяет захватить всю карту одним-единственным отрядом! И ведь наверняка же кто-нибудь да попытается...

Еще одна характерная особенность — все ходы происходят одновременно. Мы передвигаем фишечки с места на место, указывая, кому куда смещаться, но реально войска начинают двигаться только после нажатия на «конец хода». Иногда это приводит к забавным сюрпризам — когда две армии просто разминулись в пути и каждая беспрепятственно добралась до вражеской столицы. Но если вдруг две (три, тринадцать, двадцать три) фигурки разных цветов оказались на одном клочке земли, то игра переходит в третью фазу — риалтаймовый бой.

Драконий рейнджер

Больше всего RTS-часть напоминает, как ни странно, все тех же «Космических рейнджеров 2», что тем более удивительно, ведь руководитель студии Свен Винке утверждает, что никогда в жизни в них не играл. Юниты здесь точно так же немного своевольничают, не слишком точно исполняя команды. Война точно так же идет за ключевые точки, захват которых позволяет производить больше войск. И, что самое главное, мы точно так же можем в любой момент нажать на специальную кнопку и выйти на поле боя самолично, — но не в лице одного из подконтрольных роботов, а как самый настоящий огнедышащий дракон.

Впрочем, слово «выйти» тут не слишком уместно — скорее, конечно, «вылететь». По карте дракон может перемещаться без каких-либо ограничений, вдобавок ускоряясь до околозвуковых скоростей по нажатии на «Пробел», чтобы успевать во все углы карты. Есть у него как стандартная атака файерболами, так и всяческие умения, которые подлежат прокачке и развитию. Они могут быть как индивидуальные (мощные выстрелы, силовой щит), так и направленные на поддержку армии (лечение, усиление, защита), а вдобавок будут сильно разниться от, так сказать, «модели» дракона.

До сих пор не известно, будет ли это в кампании, но в сетевой

Глобальная карта хоть и невелика, но воевать на ней можно часами. Впрочем, ее размер можно варьировать в настройках.

Обратите внимание на дизайн войск. Сложный, красивый, вычурный, но привыкать к непривычным силуэтам придется очень долго.

ПЯТЬ ФАКТОВ О LARIAN STUDIOS

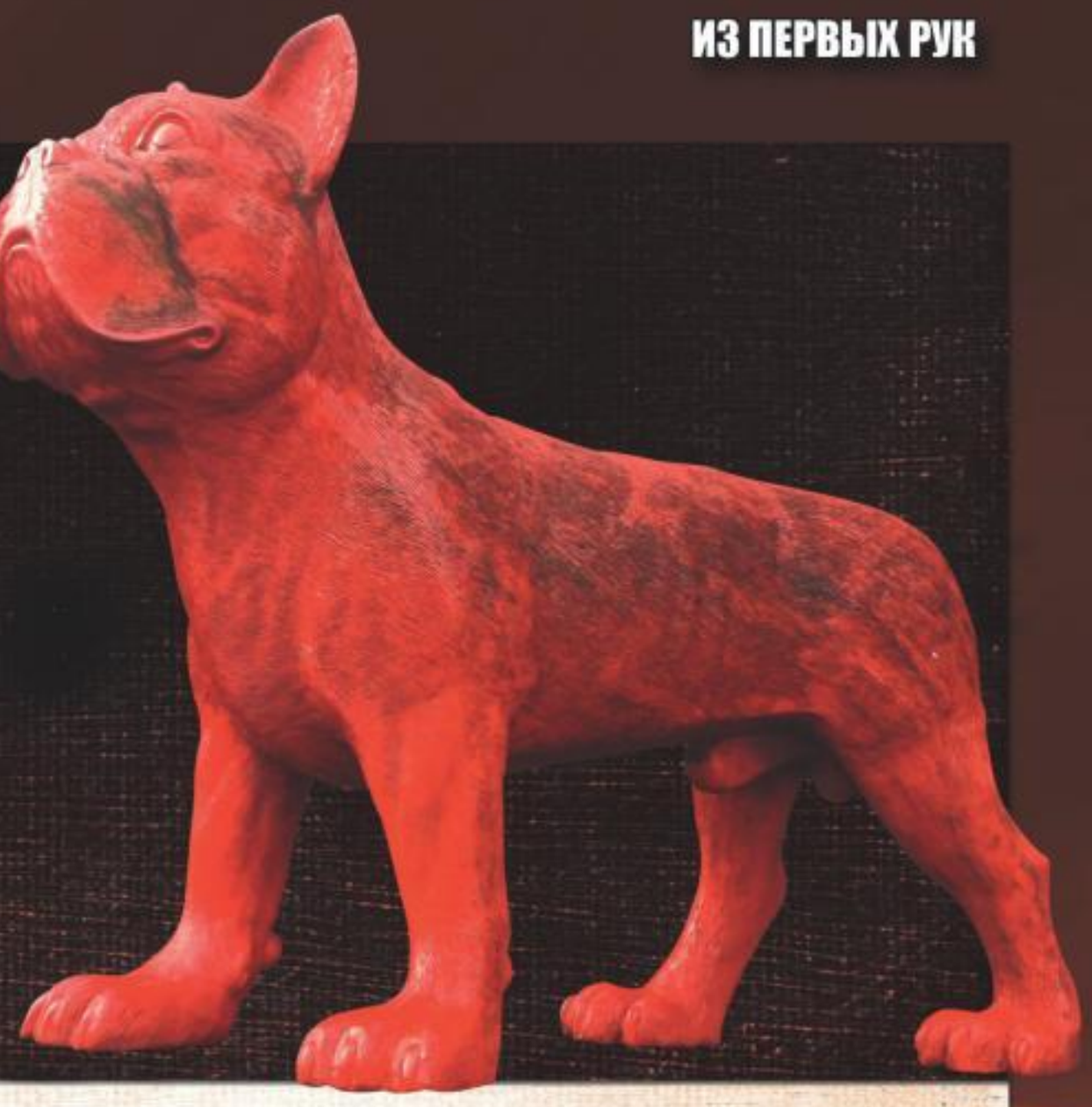
1. Студия названа в честь собаки ее владельца, Свена Винке, ныне покойной. Таким образом Свен увековечил своего питомца в истории.

2. Огромная статуя этой самой собаки (почему-то красного цвета) красуется у входа в их головной офис.

3. В комнате отдыха студии можно отыскать коробку с настольным Dragon Commander, седланным вручную из подручных материалов. Возможно, когда-нибудь выйдет и настоящая настолка, но пока что разработчики только пытаются придумать ее правила.

4. В тестовой версии игры всех персонажей озвучил ее главный геймдизайнер Фаранг Намдар. Конечно же, в финальной версии они будут переозвучены, но изначальная озвучка с шансами может там остаться на правах пасхалки.

5. Октав Фирманс, ведущий тестировщик студии, уже устал обыгрывать коллег в сетевой игре Dragon Commander и все ждет, когда у него, наконец, появится достойный соперник среди игроков. Для того, кто у него выиграет, даже приготовлен некий специальный приз.



игре нам разрешат выбрать специализацию, чтобы игроки могли сами решать, хотят они выигрывать за счет стратегического командования или же будут пытаться разруливать все самолично, играя, по сути, в 3D-экшен.

Пока что вопрос баланса между двумя вариантами ведения боя стоит очень остро. При всей своей мощи дракон не может успевать везде, да и захватывать точки он не в состоянии. А вот армию можно и разделить, разослав по всей карте одновременно. Так что пока дракону отводится роль скорее бойца поддержки, который вступает в бой вслед за основными атакующими силами (либо же совершает диверсии в тылу, пока в центре кипит бой), но как оно будет в итоге — узнаем после релиза.

■■■

Игры смешанных жанров создавать куда сложнее просто потому, что разработчикам необходимо сделать все геймплейные фазы одинаково интересными. Иначе говоря, им фактически нужно разработать сразу несколько игр вместо одной, да еще и суметь их сплести в единое целое так, чтобы это выглядело гармонично. Как показывает практика, ничего невыполнимого в этом нет, история знает немало хитов, созданных по подобным формулам, и Dragon Commander имеет все шансы пополнить их ряды.

Очень хорошо, что здесь есть возможность воочию наблюдать все результаты своих действий. Мало того, что все изменения отображаются на персонажах и декорациях корабля, так еще и после каждого хода советник будет приносить нам газету с последними сводками новостей, где подробно расписаны результаты принятых нами решений.

Причем Larian, в подтверждение своей репутации ребят с юмором, написали тексты так, что, что бы мы ни делали, с точки зрения прессы, все не так. Разрешили рабство — прослыли тираном, отменили — слабовольной тряпкой и нарушителем традиций. Поначалу шокирует и смущает, но позже приходит понимание, что неправильных решений в этой игре нет — есть только некие последствия, которые проистекают из наших действий. И вариантов развития событий здесь поистине уйма, стены студии буквально увешаны сложными блок-схемами, описывающими, какое решение к чему приводит.

И если все они и правда будут реализованы в игре, то двух одинаковых партий и вправду никогда не случится. А уж поводов для многократного переигрывания Dragon Commander и вправду дает предостаточно. ■

Десантные корабли позволяют доставить неприятности прямо к порогу врага. Но его надо еще суметь защитить.

Все войска имеют специализацию. Артиллерия вот бьет издали и очень мощно, хотя в ближнем бою чахнет и дохнет моментально.

Представительница людоящеров тоном и повадками напоминает строгую школьную учительницу. А ведь представители этой расы считается лучшими в мире политиками!

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ/ РАЗРАБОТЧИК
LARIAN STUDIOS
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
GAMES.1C.RU/ DIVINITY_OS
ДАТА ВЫХОДА
2013 ГОД

ЧТО?
ПРЕЗЕНТАЦИЯ DIVINITY: ORIGINAL SIN
ГДЕ?
БЕЛЬГИЯ, ГЕНТ, ОФИС LARIAN STUDIOS

Истоки Греха Divinity Original Sin

Изометрическая проекция, пошаговые бои, никаких катсцен... «Сейчас так уже никто не делает!» — восклицают игроки и пресса. «Еще как делаем!» — отвечают в **Larian Studios** и тем самым интригуют не на шутку.

Divinity: Original Sin обещает быть ролевой игрой самой что ни на есть старой школы. Игрой, которая ненадолго вернет нас в эпоху **Fallout**, **Arcanum** и **Baldur's Gate**, когда нас еще не водили за ручку от маркера к маркеру, чуть ли не носом тыкая во все достопримечательности и время от времени развлекая постановочными боями.

Здесь нам многое предстоит искать самим, тщательно обследуя игровой мир и вдумчиво читая диалоги. Битвы так и вовсе планируются пошаговые, тактические, с применением предметов окружения и магических комбинаций, причем в составе партии из шести человек.

Очки характеристик при получении уровня предстоит распределять вручную, здоровье и мана сами по себе восстанавливаться не будут, а монстры, до которых игрок еще «не дорос», будут убивать персонажей с полпинка... Словом, многое, очень многое планируется сде-

Еще оба героя умеют разговаривать с животными. И они тоже иногда дают квесты. В какой еще игре нам доведется устраивать личную жизнь уличного кота?

В коробке можно покопаться, ее можно переставить с места на место, а можно — взять с собой всю целиком и использовать как оружие.

Первородный грех на Kickstarter

Сервис Kickstarter продолжает перекраивать рынок компьютерных игр по своему собственному разумению. Мало того, что из-за него даже крупные студии научились обходиться без издателей, собирая финансирование для разработок непосредственно с игроков, так Larian Studios еще и приспособила его в качестве системы голосования рублем за размеры и качество будущего проекта.

Принцип в общем-то довольно простой. В отличие от многих других разработчиков, Larian не решала вопрос «быть игре или не быть»: даже если бы они не собрали желаемую сумму, Original Sin все равно бы вышла в продажу. Другой вопрос, что за определенную сумму пожертвований мы могли бы получить гораздо больше всего интересного.

К настоящему моменту кампания по сбору средств уже завершилась. Изначально запрошенную сумму в $400 000 разработчики собрали достаточно быстро — и за это нам пообещали расширить игровой мир, сделав его заодно живее и насыщеннее. Ну а дальше пошло по нарастающей. За $500 000 игрокам пообещали собственное убежище, где можно хранить ценности и трофеи и откуда удобно перемещаться по всему миру. $650 000 привнесли в ролевую систему перки и таланты, которые, кстати, будут влиять и на игровые диалоги. Еще за $50 000 сверху разработчики смогли арендовать настоящий симфонический оркестр, который исполнит игровые саундтреки. Ну и, наконец, по достижении суммы в $800 000 игроки разблокировали улучшенных наемников, которые прежде были безликими и безмолвными, а теперь обзаведутся предысторией, портретиками и характерами — примерно как в серии Jagged Alliance.

А вот самая последняя сумма в $1 000 000 так и не была достигнута, так что, похоже, остались мы без смены погодных условий и лунных циклов. Которые, кстати, влияли бы и на геймплей — в дождь файерболами особо не покидаешься. Впрочем, недобор там совсем небольшой, может, разработчики все-таки добавят в игру и их.

P.S. Когда номер был уже почти отправлен в печать, разработчики все же смогли добрать недостающую до миллиона сумму — через PayPal и другие платежные системы. Так что динамической смене погоды и времени суток в игре быть.

лать по лекалам чуть ли не пятнадцатилетней давности.

Хотите — называйте их устаревшими, но не мы ли сами порой жалуемся, что современным играм сильно недостает глубины? Что **Mass Effect** превратился в стрелялку, а **Dragon Age** — в слэшер, и куда вообще ушли те старые добрые времена, когда над игрой можно было с удовольствием сидеть сутками, раскрывая в ней все новые и новые грани?

Мысли о былом

Разумеется, разработчики прекрасно осознают, какой сейчас на дворе год, и того, что действительно устарело, мы в игре не увидим. Графика будет полностью трехмерной и очень симпатичной, автосейвы будут работать во всех ключевых точках, диалоги озвучены, интерфейс упрощен и так далее. Авторы хотят устранить все то, что мешает современному игроку приобщаться к старым ролевым играм, как это не так давно сделали **Firaxis** в новом **XCOM**. Только там слегка пострадала еще и глубина тактики, здесь же сложные тактические бои гордо выносятся в первые строки списка selling points.

Игра начинается всего с двумя героями в активе. Это обязательно будут парень и девушка, по сюжету — охотники на тех, кто использует запрещенную магию Истока. Собственно, под контролем игрока герои как раз займутся своими непосредственными обязанностями — отловом нарушителей.

Впрочем, настроить их внешность и дать имена можно по своему разумению. Классы выбрать не удастся по причине их, классов, отсутствия. Будут только числовые характеристики (а с некоторых пор еще и таланты, о чем подробнее рассказано в одной из наших врезок), распределение очков между которыми и определит род занятий каждого из героев.

Вложитесь в силу и выносливость — получите типичного воина, способного носить лучшие доспехи и оружие. Предпочтете ловкость — вырастите лучника или ассасина, силу воли и интеллект — всесокрушающего мага. На каждом уровне, которых пока что планируется всего двадцать, вы получите еще только одно очко для распределения, так что специализация в любом случае окажется узкой.

Но ограничивать себя стандартной связкой воин+маг вовсе не обязательно. В дальнейшем к паре героев присоединятся еще и наемники, числом два, плюс появится возможность временного призыва прямо на поле боя еще двоих помощников. Таким образом, мы имеем полноценную партию на шесть персон, двое из которых будут регулярно меняться (а еще двое — по желанию).

В сумме это дает целое море различных комбинаций состава и огромный простор для тактических маневров. И если поначалу пара главных героев будет относительно легко справляться с практически любой напастью, то ближе к концу меньше чем вчетвером управиться с противниками будет катастрофически сложно.

О проблемах выживания в олдскул-RPG

Никакого автолевелинга не будет и в помине. Каждый регион будут населять монстры определенного уровня, и если игрок еще слишком слаб, чтобы к ним соваться,

Иногда на карте происходят всякие события. Сейчас, например, на берег десантируется бригада орков, и мы вольны ввязаться в бой. А можно и мимо пройти.

Напарница где-то потерялась, ну и пес с ней. Никто не будет мешать при общении с работодателями.

Кооператив

Невероятно, но факт: Original Sin — игра, рассчитанная на кооперативное прохождение. Главных героев здесь двое, и управлять ими могут два игрока независимо друг от друга. Всюду передвигаться вместе вовсе не обязательно, каждый игрок может идти куда угодно по своим делам, водя за собой собственных последователей. Общаться с NPC, выполнять квесты, сражаться — все что угодно, без привязки к напарнику. Просто два героя, действующие в одном мире.

Другой вопрос, что при путешествии сообща, во-первых, будет проще драться — хотя бы из-за численного перевеса. А во-вторых, появится возможность не только переговариваться друг с другом, но и вместе участвовать в диалогах с NPC. Сначала один подал реплику, затем — другой. А если надо принять какое-то решение, то каждый волен выбрать свой ответ в диалоге. В этом случае игра пробросит кубик и сама решит, кто из персонажей оказался убедительнее. Его ответ и прозвучит. И, кстати, определяться это будет не совсем рандомно: обаятельные персонажи с хорошо поставленной речью будут выигрывать «споры» чаще.

убивать его будут очень и очень быстро. Впрочем, бои недаром названы тактическими, иногда при помощи маневров и использования складок местности удаётся прищучить противника на несколько уровней старше. Особенно если знать его слабости: раз за разом замораживая водного элементаля и долбя его кувалдой, можно вообще выйти из битвы без потерь.

Другой вопрос, что монстры чертовски редко встречаются поодиночке. Скорее всего, вам будут попадаться очень разношерстные группы, члены которых прекрасно взаимодействуют друг с другом: рукопашники навязывают ближний бой, лучники поливают стрелами, а при необходимости — отступают, маги же призывают новых существ и всячески деформируют ландшафт, меняя тактическую обстановку.

На бой влияет буквально все, даже одинокая лужа может стать ключевым объектом в планировании атаки. Заманите туда самого опасного и «толстого» противника, ударьте молнией — и комбинированный удар воды и электричества выведет его из строя на пару ходов, дав шанс перебить остальных. Впрочем, стоит вам зазеваться и промочить ноги самому, как преимуществом не замедлят воспользоваться противники — если, конечно, среди них есть маг.

А даже если и нет... Зомби, испуская дух, распространит вокруг себя облако ядовитого газа. Мертвый огненный элементаль превратится в костерок, в который лучше не лезть. Словом, чуть ли не любое действие так или иначе изменит ландшафт, из-за чего придется спешно привыкать к новым обстоятельствам. Если на поле боя есть ящики и бочки с порохом — их можно будет переставлять с места на место. При этом персонаж с повышенной силой сможет ими натурально швыряться на большие расстояния, повреждая противника. И даже если на земле ничего не валяется, никто не запретит принести бочечку с собой — хватило бы вместимости инвентаря.

Интерактив

Собственно, запредельная интерактивность окружения — это одна из самых важных особенностей всей серии Divinity. И Original Sin исключением не станет. Все можно потрогать, подвигать, разломать. Если сундук заперт — разбейте его. Сожгите, рискуя попортить содержимое. Спрячьте в карман, чтобы попробовать вскрыть позже.

Подобранные предметы можно пытаться использовать и комбинировать друг с другом. Наденьте на голову ведро и возьмите в руки швабру — и базовая экипировка готова, можно идти охотиться на крыс. Подберите деревянный чурбачок, примените к нему нож и вырежьте из него куклу вуду. Наложите на нее заклятье и убейте городского стражника, охраняющего вход на склад, оставшись вне подозрений.

Возможность соединять что угодно с чем угодно фактически заменяет любую систему ремесел. Примените точильный брус к мечу и получите *«меч с заточкой +1»*. Соедините палку и наконечник, чтобы создать копье. Рецепты будут встречаться в игре, но до всего можно будет дойти и эмпирически — или прочитать в интернете, когда игроки начнут делиться своими находками.

Авада кедавра!

Добавляет тактической глубины и система магии, которая полностью строится на комбинациях заклинаний. Как и в **Magicka**, едва ли не каждое заклятье будет оказывать на цель дополнительный эффект. Какой-нибудь файербол противника всенепременно подожжет, но, если следом окатить жертву водой (из бочки, например, или вызвав дождь), он погаснет. Зато намокнет — и теперь его можно будет заморозить или жахнуть электричеством. Замораживать можно и лужи, заставляя противника поскальзываться и падать на льду, а все, что способно гореть, разрешено поджигать.

Магия будет использоваться и в быту, для выполнения квестов. Вместо того чтобы при виде горящего дома мчаться за ведрами и подмогой, можно просто на месте вызвать дождь и немедленно получить награду от мэра. Обнаружив замерзший фонтан, можно попробовать его оттаять файерболами — или же просто развести костер неподалеку.

Диалог между главными героями. Если игрок один, ему будет отвечать компьютер и во всем соглашаться. Если двое — можно немножко поспорить.

Я бы не стал спорить с человеком, вооруженным лопатой. Но хозяин этой лодочки очень ратует за свою собственность и намерен защищать ее до последнего.

Телепортационные пирамидки

Одна из особенностей серии — телепортационные пирамидки — появится и в Original Sin. Этот парный артефакт — своеобразная альтернатива быстрому перемещению в мире Divinity. Бросив одну из пирамидок на землю, вы сможете в любой момент к ней телепортироваться, активировав пирамидку номер два.

С учетом того, что игра теперь не в последнюю очередь кооперативная, пирамидки заметно облегчат жизнь обоим игрокам — ведь переместиться к напарнику можно будет одним кликом. Ну и, конечно же, с их помощью, как и прежде, можно будет проворачивать хитрые комбинации по проникновению в недоступные иначе места (например, бросить в таверне днем, а затем телепортироваться туда ночью, игнорируя закрытую дверь).

Абсолютное большинство квестов предполагает несколько способов их решения, сильно зависящих от того, что умеют ваши герои. Если они не сильны в болтологии, то убедить охранника открыть запертую дверь, скорее всего, не удастся. Зато его можно отвлечь, спровоцировав драку за углом, или использовать пирамидку, просунув ее в окошко, или же просто внаглую убить.

Собственно, убить (или, во всяком случае, попытаться) в Original Sin и правда можно кого угодно. Перейдя в боевой режим отдельной кнопкой, вы, вместо того чтобы начать диалог, полезете в драку. Если силы позволят, можно вырезать все окрестные поселения — на выполнении главного квеста это все равно не скажется. Хотя, наверное, больно ударит по карме.

Подробностей о том, как именно будут развиваться события в игре, разработчики пока не рассказывают. Проект находится на достаточно ранней стадии разработки, плюс он совсем недавно получил дополнительные денежные вливания (о чем тоже смотри врезку поблизости), и теперь еще не известно, сколько дополнительных фишек в него собираются добавить.

Игровой мастер-класс

К настоящему моменту готов только геймплейный каркас — некоторый «кусок» игры, в который уже можно играть, но перебалансироваться и дополняться он еще может очень и очень долго. Скажем, в той версии, которую нам довелось оценить, совершенно страшным оружием выступали ящики. Будучи брошенными во врага, они наносили ему чудовищный урон, в два-три удара заваливая элитного орка или любого городского стражника.

Пока мы развлекались, выполняя задания на несколько уровней старше, продюсер игры **Дэвид Уолгрив** вслух комментировал, что в релизе ящиками смогут бросаться только очень сильные персонажи, и делал в блокноте пометки вида «nerf the crates!!!».

А затем глава студии **Свен Винке** показал мастер-класс по тому, как управляться с противником безо всяких сверхсильных коробок. Ввязавшись в бой на местном кладбище, он вморозил часть противников в ледяную стену, подорвал пару зомби на бочке с порохом, а на скелетов-лучников натравил водного элементаля, который развлекал их достаточно долго, чтобы герои успели подойти и раздробить ходячие костяшки в пыль. Заметив заодно, что в будущем и у противников появится параметр интеллекта, в зависимости от уровня которого они будут либо переть в атаку напролом, либо пытаться маневрировать.

Все прочие обещания студии выглядят вполне положительно: огромный живой мир, бездна текстов в диалогах, возможность решить изрядную часть конфликтов мирным путем и много-много фирменного юмора от Larian. Помнится, в Divine Divinity можно было найти пещеру, в которой сидели сами разработчики и, не видя света дня, кодили с утра и до ночи. Уже сейчас в игре есть несколько диалогов, заставляющих как минимум широко улыбнуться: например, квест с говорящим моллюском, которого можно либо выкинуть обратно в море, либо забрать себе и продать как ценную диковинку, игнорируя вопли о неправомерном обращении с разумными существами.

■■■

Теперь, когда деньги собраны и работа закипела с новой силой, нам остается только запастись терпением. В конце концов, по таким играм мы и вправду соскучились, а в Divinity: Original Sin еще и можно будет играть на пару с кем-то еще. Не сказать чтобы этого сильно не хватало в каком-нибудь Baldur's Gate, но в те времена об этой возможности даже как-то не сильно и задумывались. Но это было бы интересно — уж точно!

К слову, в тотальный олдскул потянуло не только Larian Studios. Буквально через несколько страниц вы сможете прочитать превью на игру **Shadowrun Returns** (там, к слову, деньги тоже собирали через Kickstarter) от **Harebrained Schemes**, которая строится по похожим лекалам. Если это новый тренд, то мы, признаться, только рады. ■

Большой взрыв оставит ядовитую лужу. Стоит немного сдать позиции, чтобы не вляпаться.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Если скучаете по изометрии и пошаговым боям — ваш день вот-вот настанет. Но хотя бы попробовать поиграть определенно стоит всем и каждому.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 50%

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 (ХОРОШО)

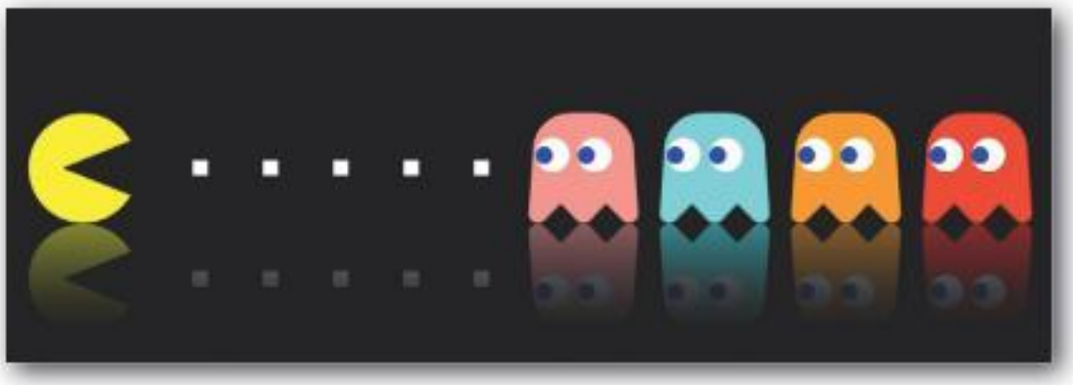
Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».



10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.

BioShock Infinite

Красочный, светлый, ускоренный BioShock в воздушном городе. Сложная, многофакторная, взрослая игра — и уже точно один из главных шутеров этого года.

Рейтинг: 9,5 ➤ «Игромания» №5/2013

Шутер * 2K Games * Irrational Games

Far Cry 3

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №1/2013

Во многом Far Cry 3 приобрела, в чем-то потеряла, но это по-прежнему прекрасный шутер, не жалеющий для игрока свободы.

Шутер * Ubisoft * Ubisoft Montreal

XCOM: Enemy Unknown

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №12/2012

Восхитительная стратегия от мастеров жанра, а заодно — достойное возрождение легендарной серии. К ней есть претензии по сюжету и тактическим возможностям, но увлекательность процесса все искупает.

Пошаговая стратегия * 2K Games * Firaxis

Assassin's Creed 3

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №12/2012

Вершина развития Assassin's Creed на идеях предыдущих частей. Все чудесно, но нужен перерыв.

Экшен * Ubisoft

DmC: Devil May Cry

Рейтинг: 8,0 ➤ «Игромания» №2/2013

В первую очередь это безумно красивый и техничный слэшер, и только потом уже переосмысление истории про сына Спарды.

Слэшер * Capcom * Ninja Theory

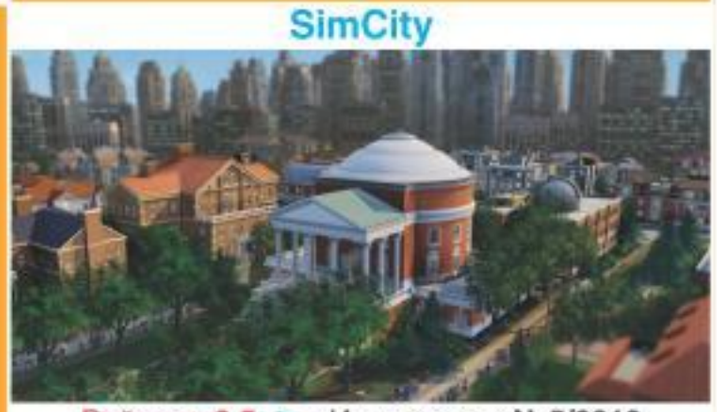
Metal Gear Rising: Revengeance

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №4/2013

Твердый как сталь, острый как лезвие бритвы. Revengeance — единственный в своем роде слэшер, с собственным лицом и ни на что не похожей боевой системой.

Слэшер * Konami * Platinum Games, Kojima Productions

SimCity



Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №5/2013

Мощнейший на сегодняшний день градостроительный симулятор с традиционной для игр Maxis особенностью — отсутствием конечной цели. Но так ли это важно, если главное — сам процесс?

Симулятор мэра * Electronic Arts * Maxis

grand theft auto V

Трус, Балбес, Бывалый

ЛИНАР ФЕТКУЛОВ

Буквально в день сдачи номера Сеть разорвало от всевозможных новостей о **GTA 5**. На мероприятии в США должен был быть и наш корреспондент, но, к сожалению, возникли чисто технические проблемы и посетить показ у нас не получилось. Тем не менее мы плотно пообщались с коллегами, которые там были, собрали всю новую информацию воедино и сейчас поделимся ей с вами в этом превью.

Троица

Как вы уже знаете, основная особенность новой GTA заключается в том, что в ней не один, а три главных героя. Напоминающий Тони Сопрано грабитель Майкл скучает в своем шикарном особняке, скрытый программой защиты свидетелей от бывших подельников, которых он, очевидно, сдал правосудию. Ругается с женой, ругается с дочкой, ругается с сыном… а утешение находит у экрана плазменной панели, на которой он смотрит любимые гангстерские фильмы.

Темнокожий Франклин — антипод Си-Джея из **GTA: San Andreas**. Если Карл Джонсон изо всех сил шел к успеху, то Франклин (даром что тоже бандит из Гарлема), похоже, пытается завязать с преступным прошлым. Наконец, беспутный Тревор — житель деревенского пригорода, раздолбай и любитель бить морды. Про таких говорят «похож на бомжа». С Тревором ситуация хуже — он и есть бомж, дом ему заменяет фургончик на колесах.

Так или иначе, судьба однажды сведет вместе этих троих, столь не похожих друг на друга персонажей. Вместе им предстоит грабить банки.

Трое героев — здесь скрыто куда больше геймплейных смыслов и подтекстов, чем может показаться на первый взгляд. Для начала надо сказать, что таким образом Rockstar подтягивают все провисшие участки игрового процесса. По замыслу авторов вы не должны скучать ни секунду: если Майкл оказался где-то далеко за городом, необязательно долго

Майкл на первый взгляд кажется самым уравновешенным и здравомыслящим в тройке.

Вот для чего вам понадобится параметр «объем легких».

Название заведения — «Багама-мамы».

Движок несильно отличается от четвертой части, но скажите честно — так ли уж сильно вас это волнует? Нас, например, нисколько.

ехать в центр, можно переключиться на Франклина и сразу оказаться в гуще событий. Что будет с героем, пока вы его не контролируете, — неизвестно.

Кроме того, каждый герой олицетворяет свой район и соответствующий образ жизни. Наверняка все «личные» миссии будут различаться по духу: Майкл — гламур **Vice City**, Франклин — суровые будни темнокожего гангстера **San Andreas**, Тревор — беспросветный маргинальный беспредел из первых часов **GTA 4**.

The Elder Scrolls: Los Santos

Наконец, у всех будут свои особенные способности (рука не поднимается печатать слово «скиллы», но это именно они и есть; GTA превращается в натуральную RPG). Майкл может замедлять время в стиле **Max Payne**, что дает ему преимущество в перестрелках, Франклин включает bullet time во время езды и благодаря этому аккуратно вписывается в повороты. Дурной Тревор лучше всех в ближнем бою: можно включить своеобразный Rage, удваивающий здоровье и урон от ударов.

Это были активные умения. Еще — в лучших традициях, скажем, **Skyrim** — есть пассивные характеристики. Вот они, тут целый список: точность, стамина, сила, скрытность, летные навыки, вождение, механика, объем легких (очевидно, речь тут о том, сколько персонаж сможет провести под водой). Чем чаще вы используете тот или иной навык, тем опытнее становится персонаж.

По умолчанию Тревор лучше всех дерется, Майкл стреляет, а Франклин — водит, но никто не помешает вам полностью изменить их специализацию. Достаточно усадить неистового Тревора за руль, намотать достаточный километраж, и он станет лучшим в тройке водителем.

Помимо прокачки героев, ожидается маниакальная кастомизируемость всего и вся. Вы сможете тюнинговать ваши автомобили (перекрашивать, ставить новые диски, обвешивать всевозможными ускорителями), менять внешность героев (одежду, прически), а главное — тонко настраивать оружие. Лазерные и оптические прицелы, глушители, дополнительные обоймы — только что мы сравнивали игру с The Elder Scrolls, а теперь пора сравнить, допустим, с **Battlefield 3**.

Великое ограбление

В любой части GTA было немало побочных миссий, но в GTA 5 их просто дикое, страшное, безумное, безобразно-умопомрачительное количество. Вы сможете заниматься йогой, охотиться за городом на пум и койотов, прыгать с парашютом, играть в гольф, смотреть телевизор и ездить на велосипеде в парке.

Отдельно авторы выделяют побочные задания, которые возникают как бы сами по себе. Никаких маркеров на карте: в стиле **Red Dead Redemption** вы просто едете по своим делам и натыкаетесь на разные происшествия. Например, вам предстоит отогнать надоедливых папарацци от экзальтированной кинозвезды… или проехать мимо, не обращая на них внимания. Еще будут специальные бандитские второстепенные миссии, когда вы сможете грабить инкассаторские автомобили и даже обворовывать банкоматы.

Наконец, целый геймплейный пласт — это ныряние с аквалангом. По заверениям авторов, подводный мир GTA 5 не менее детализированный, чем надводный. Вас ждут затонувшие корабли и уничтоженные бурями нефтяные платформы.

Главный же подвид миссий — ограбления. Это сюжетные, комплексные, многофакторные задания, которые состоят из нескольких фаз. Фаза первая — подготовка. Вы узнаете о предстоящем деле и планируете, как им заняться. В здание, скажем, можно заходить с разных входов.

Затем наступает фаза сбора технических средств. Вы закупаетесь оружием, ищете нужный транспорт, подбираете необходимые устройства (допустим, взрывчатку с дистанционным управлением). После — и это самая интересная на сегодняшний день деталь об игре — начинается подбор напарников. Не каждое дело можно провернуть лишь силами трех главных героев, вам могут понадобиться наемники. Они помогут в перестрелках или же в погонях. Чем более опытного вора вы нанимаете, тем большую долю он себе потребует. Если в ходе выполнения задания его вдруг пристрелят, прохождение может усложниться… зато делиться не придется.

На деле вы сможете переключаться между героями — иногда свободно, иногда по воле авторов. Так, скажем, если Майкла накроют огнем, вы сможете взять под управление снайпера Тревора, чтобы издалека прикрыть напарника.

По завершении миссии наступит пора делить награбленное. Что-то придется отдать наемникам, что-то — пустить в оборот. Вам понадобится покупать новое оружие и обмундирование, деньги пригодятся. Помимо прочего вы сможете приобретать дома, гаражи, приносящие доход предприятия и даже ангары для истребителей (последние стоят страшных денег, и вам придется изрядно попотеть, чтобы накопить на них).

■■■

Кого-то может разочаровать некоторая техническая отсталость игры. На скриншотах она выглядит лишь чуть-чуть красивее GTA 4, и на деле так оно и есть, — но, как нам кажется, это лишь придает игре шарма. Как **Shadow of the Colossus**, **God of War** или GTA: San Andreas стали главными шедеврами угасающего поколения Xbox и PS2, так и GTA 5 может подвести жирную черту эпохи Xbox 360 и PS3. Остается надеяться, что помимо этого игра все-таки заглянет и на PC. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Ну что тут скажешь?! Новый GTA. Даже так — НОВЫЙ GTA! С детализированными ограблениями в несколько фаз, скиллами, классами и прокачкой.

Процент готовности: 70%

ЖАНР
ЭКШЕН

ИЗДАТЕЛЬ
WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT

ДЕНИС МУРИН

BATMAN ARKHAM ORIGINS

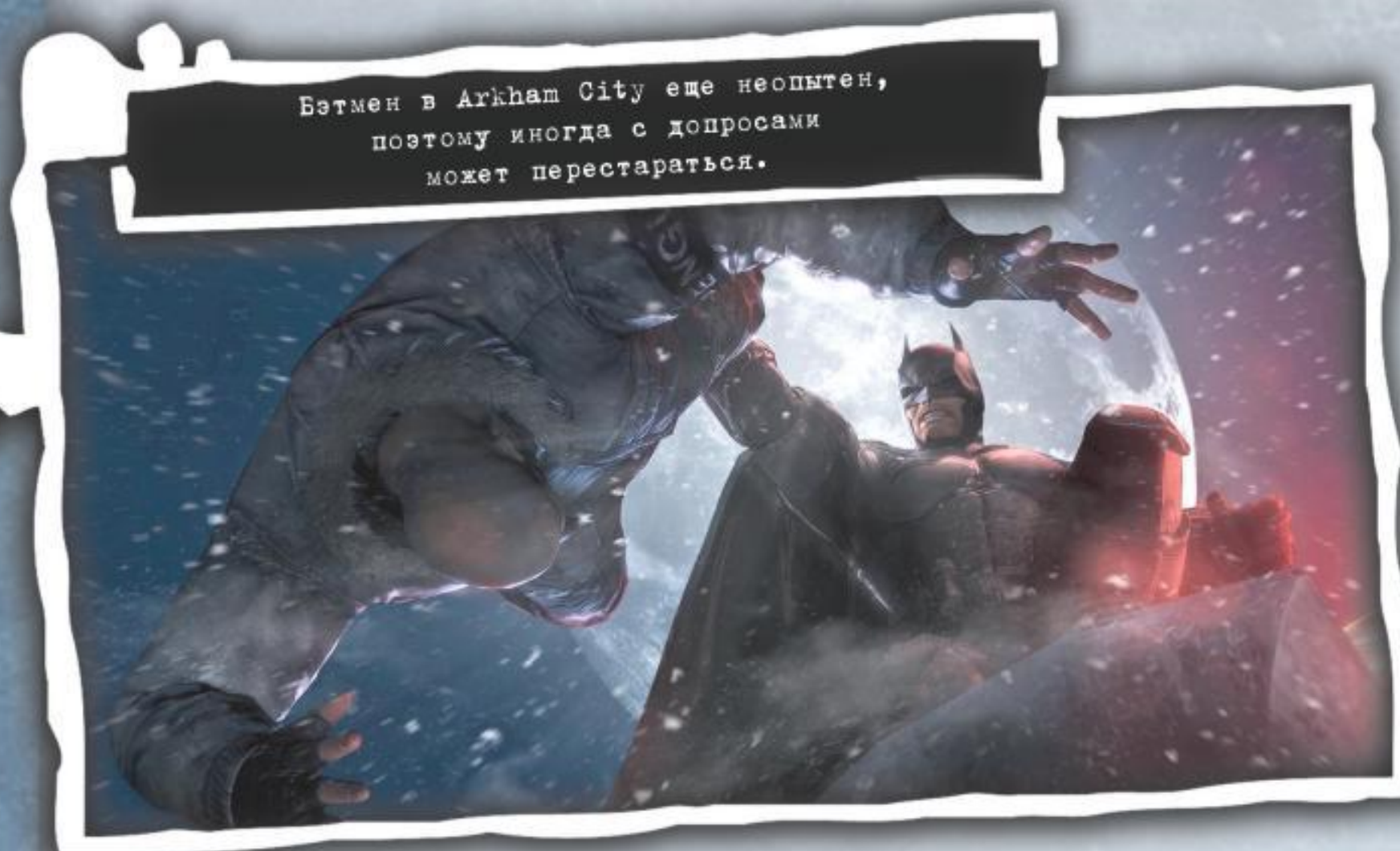
РАЗРАБОТЧИК
WARNER BROS. MONTREAL

ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3

САЙТ ИГРЫ
BATMANARKHAMORIGINS.COM

ДАТА ВЫХОДА
2013 ГОД

...И БЭТМЕН ТАКОЙ МОЛОДОЙ



Бэтмен в Arkham City еще неопытен, поэтому иногда с допросами может перестараться.

По словам разработчиков, события игры очень сильно изменят Бэтмена, он поймет, что он далеко не самый умный, не самый быстрый и не самый сильный в городе.

В последние годы все издатели решили обзавестись «собственной Call of Duty» — популярной, раскрученной серией игр, выходящих каждый год и не теряющих популярности.

EA попыталась запустить цикл «один год — **Battlefield**, другой — **Medal of Honor**», но последняя с треском провалилась, так что **DICE**, видимо, придется отдуваться за всех. **Ubisoft** поставила на поток **Assassin's Creed**, который уже начал поднадоедать даже преданным поклонникам. **Square Enix** залпом выпустила **Hitman: Absolution** и перезапущенный **Tomb Raider**, которые хоть и отлично продались, но надежд начальства явно не оправдали. А теперь и **Warner Bros.** почувствовала золотую жилу и анонсировала **Batman: Arkham Origins**, над которой работают не англичане из **Rocksteady**, а новая внутренняя студия **Warner Bros. Montreal**.

Издатели, кажется, не понимают, что ежегодный успех Call of Duty и Battlefield связан с тем, что новые игры серии — это, по сути, дополнительные наборы карт. Уж простите нам этот маленький гротеск. Многие даже не пытаются играть в одиночную кампанию и сразу уходят на поля сетевых баталий. Поэтому и Assassin's Creed не вызывает былого восторга, и Arkham Origins кажется подозрительным.

Бэтмен — начало

Давайте сразу успокоимся — превращать игры про Бэтмена в унылую пародию на самих себя никто, кажется, не будет. Во-первых, Arkham City вышел два года назад, а это значит, что нас ждет не годичный, а двухгодичный цикл

создания. Во-вторых, в Warner Bros. Montreal работают не последние в индустрии люди: бывшие сотрудники **Ubisoft Montreal**, ответственные, например, за **Tom Clancy's Splinter Cell**. В-третьих, если сюжетом предыдущих игр занимался Пол Дини (за его плечами мультсериал Batman: The Animated Series и вообще вся DC Animated Universe), то в Origins его место занял Кори Мей, основатель студии **Ubisoft Alice**. Он написал сценарии для **Prince of Persia: Warrior Within** и **The Two Thrones**, а также для всей серии Assassin's Creed.

Действие Arkham Origins разворачивается задолго до событий Arkham Asylum и City. Бэтмен еще молод и только начинает свою карьеру борца с преступностью. Он прекрасно натренирован и очень опасен, но неопытен и постоянно совершает ошибки — чуть ли в плаще не путается. Например, допрашивая преступника, Бэтмен может его слегка передушить, и тот потеряет сознание, не успев поделиться ценной информацией.

Arkham Origins частично основывается на комиксах Batman: Year One (созданных Фрэнком Миллером еще до того, как он ушел в тотальный постмодернизм) и Legends of the Dark Knight. Готэм находится во власти организованной преступности, куплены даже комиссар полиции и мэр, а честные полицейские вроде капитана Джеймса Гордона ничего не могут с ними поделать. Серьезно взявшись за преступность на всех уровнях сразу, Бэтмен обижает множество влиятельных людей — например, Романа Сиониса, также известного как Черная Маска. Сионис нанимает восемь самых опасных наемных убийц на Земле, чтобы они в Рождество убили Темного рыцаря.

Предложение, от которого нельзя отказаться

Пресс-демо начинается неподалеку от Jezebel Plaza (смотрите карту во врезке). Готэм покрыт снегом, все украшено игрушками и гирляндами, а в темной подворотне приспешники Пингвина продают местным бандам оружие. Бэтмен привычными движениями разбрасывает бандитов. Боевая система изменилась несущественно: она, как и в Arkham City, обросла новыми возможностями и тактиками против новых противников, которых, правда, пока не показывали.

Бэтс взламывает телефон и узнает местонахождение базы Пингвина — тот расположился на пришвартованном в доке корабле «Последнее предложение». Коблпот пользуется дырой в законе: раз он не на берегу, значит можно про-

Действие игры происходит в ночь перед Рождеством, поэтому весь Готэм украшен. Гирлянды на горгульях!

Боевая система по сравнению с Arkham City изменилась ровно настолько же, насколько AC изменилась по сравнению с Arkham Asylum, — почти никак.

Пингвин понимает термин «офшор» слишком буквально: имея всю полицию города в своем кармане, можно торговать и на берегу.

Как и в первоисточнике, первые годы своей «карьеры» Бэтмен преимущественно воевал с мафией. Вот, например, знакомьтесь: в кресле сидит Альберто Фальконе, сын дона, рядом Пингвин без бутылки в глазу на фоне зонтика и чучела бегемота.

Командир полицейского спецназа Брэндон и комиссар Лоэб публично не одобрят народных борцов с преступностью и непублично одобрят мафию, картели и вообще всех, кто дает взятки. Ждите от них много проблем.

Роман Сионис в Arkham Origins умудрится вести двойную жизнь. Днем он обычный миллиардер и директор косметической компании, а ночью — глава ОПГ. Никого не напоминает?

Черная Маска специализируется на пытках XIV века. Именно четырнадцатого, не перепутаете.

давать запрещенные товары. Полиция, сами понимаете, смотрит в другую сторону. Путь до доков неблизкий, поэтому Бэтмен вызывает свой самолет, бэтвинг, долетает до судна и забирается на борт.

Игрок не сможет напрямую управлять истребителем, бэтвинг будет появляться в заставках и исполнять роль стилизованного быстрого перемещения. Как в **Assassin's Creed: Bro-therhood** и **Far Cry 3**, Готэм покрыт сетью башен-глушилок, которые не дают вызывать в их зону действия самолет и не позволяют бэткомпьютеру отмечать на карте побочные задания. Взлом башен будет не так прямолинеен, как в Far Cry 3, — какие-то глушилки можно будет легко отключать, а ради других Бэтмену придется проявлять все свои акробатические, умственные и даже боевые способности. К некоторым вы должны будете вернуться после получения нового гаджета или апгрейда.

Прилетев в доки, Бэтмен оценивает обстановку. На верхней палубе сидят снайперы, внизу ходят обычные бандиты. Судя по демо, стелс почти не изменился — или отрывок из второго часа игры просто не включал в себя новые возможности. Пингвин очень хорошо устроился на корабле. Внутри располагается его собственный бойцовский клуб, черный рынок, казино, склады с оружием и даже танк. Разобравшись с охраной, Бэтмен отправляется на поиски самого оружейного барона.

Пингвину и без Бэтса не скучно — он убеждает мафиози Альберто Фальконе, что его семья должна уйти из оружейного бизнеса, путем избиений и живительных пыток электричеством. В этот момент в комнату влетает Бэтмен, укладывает всех сопротивляющихся поспать и с размаха впечатывает Пингвина в настенное зеркало. Наш Темный рыцарь хочет знать, почему Черная Маска назначил награду за его голову. Только Коблпот начинает что-то мямлить про убийство в Lacey Towers, как крюк цепляется за ногу Бэтмена и вытягивает его из комнаты. Наш герой пытается схватиться за дверной проем, но его руку что-то отбрасывает. Бэтс висит под потолком головой вниз, а перед ним стоит знакомый многим наемный убийца Дефстроук. Занавес.

CSI Gotham

Демо перескакивает вперед. Бэтмен уже в Lacey Towers, где действительно произошло двойное убийство. Полицейские утверждают, что одна из жертв — Черная Маска. Бэтс, конечно же, не верит и включает режим детектива. Составив первичную баллистическую экспертизу, Бэтмен, словно в **CSI** или **Heavy Rain**, оказывается в голограмме преступления, которую он может перематывать, чтобы найти новые улики. Это запутанное дело будет проходить через всю игру и множество побочных квестов, и в итоге вы сможете увидеть полную картину случившегося, с комментариями Бэтмена.

Действие демо целиком проходит в Старом Готэме, который мы уже видели в Arkham City. Новый район пока еще не показывали, однако разработчики уверяют, что они следуют завету директора предыдущих частей Сефтона Хилла «создавать самую детализированную и насыщенную игру с открытым миром» и что буквально на каждой крыше будет что-то примечательное с визуальной или геймплейной точки зрения.

Например, побочные квесты. Бэткомпьютер автоматически будет отмечать на карте происходящие вокруг вас преступления. Где-то надо спасти полицейских от толпы бандитов? Кто-то хочет научить стукача летать с крыши головой вниз? Бэтмен спасет всех. А чтобы вам еще больше хотелось бороться с преступностью, за задания частенько будут выдавать улучшения для гаджетов. Также в игре будет список разыскиваемых преступников, так что Бэтс сможет для разнообразия бить морды не только лучшим в мире наемным убийцам, но и «простым» суперзлодяем.

Выполнение побочных квестов заодно улучшает ваши отношения с полицией. В начале игры копы не уверены, как относиться к Бэтмену, — особенно с учетом продажности комиссара полиции и командира полицейского спецназа Брэндена, — но, помогая восстанавливать порядок на улицах Готэма, герой завоюет доверие как полицейских, так и жителей города.

Бэтмен прекрасно понимает, что он еще крайне неопытен, поэтому тренирует себя при помощи системы «Темный рыцарь». Схожая с испытаниями Загадочника, она выдает череду заданий, учащих игрока быть совершенным городским хищником. Однако это не значит, что привычные испытания и загадки пропадут из игры, отнюдь. По словам разработчиков, они будут куда интереснее, важнее и полезнее, чем в предыдущих играх.

■ ■ ■

Batman: Arkham Origins выглядит крайне многообещающе. Пока сложно сказать, сможет ли новая команда опытных разработчиков вытянуть такую сложную и многослойную игру. Но на данном этапе поводов для опасений нет — Arkham Origins выглядит чуть ли не интереснее и свежее, чем Arkham City (то есть интереснее и свежее, чем большинство игр с открытым миром и все остальные игры про супергероев, вместе взятые).

Тем временем Rocksteady, авторы **Arkham Asylum** и Arkham City, уже два года без громких анонсов работают над новым проектом. По слухам — по комиксам серебряной эпохи, которая, по мнению многих критиков, стала наивысшей точкой художественного развития всего жанра. Именно тогда DC ввела понятие мультивселенной, появились многие классические персонажи вроде Джокера, перезапущены старые, но самое главное — в 28-м выпуске The Brave and the Bold впервые появилась Лига справедливости. Учитывая, что Warner Bros. в этом году с фильма «Человек из стали» запускает собственную киновселенную, которая выльется в экранизацию Лиги, то теория заслуживает внимания. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

ПРИКВЕЛ СЕРИИ BATMAN: ARKHAM. НАС НАКОНЕЦ-ТО ВЫПУСКАЮТ В ГОРОД, УЧАТ СУДЕБНО-КРИМИНАЛИСТИЧЕСКОЙ ЭКСПЕРТИЗЕ И РАЗРЕШАЮТ БИТЬ ПИНГВИНА ГОЛОВОЙ ОБ ЗЕРКАЛО.

ГОТОВНОСТЬ: 70%

ВОСЕМЬ ЧУДЕС ГОТЭМА

Если вы еще сами не догадались, действие Arkham Origins происходит в том числе и в знакомом нам Arkham City — до потопа и до того, как он стал тюрьмой. Этот район называется Старый Готэм, а второй остров — Новый Готэм. Он гораздо богаче, в нем множество небоскребов и финансовый центр, разве что башни Уэйна там, к сожалению, нет. Любители комиксов наверняка заметили, что Готэм хоть и расположен на нескольких островах, как в оригинале, но острова идут не ровной линией, а радиально вокруг Старого Готэма. Вполне возможно, что с каждой следующей игрой мы будем получать по новому острову. Пока можете посмотреть, что нас ждет в Arkham Origins.

XXXXXX 1 XXXXXX

Чудо-башня. Если в Arkham City она была основой сюжета, то в Origins башня наверняка будет исключительно для красоты. Крепости в центре карты не будет, через район наверняка можно будет свободно перемещаться в любом направлении.

XXXXXX 2 XXXXXX

Парк развлечений и сталелитейный завод наверняка будут играть такую же важную роль, как и раньше. Без стен тюрьмы парк станет гораздо больше и к его пристани будет пришвартован корабль «Последнее предложение».

XXXXXX 3 XXXXXX

Jezebel Plaza в Arkham City была примечательна только тем, что на ее крыше мы сражались с Дэдшотом, а на ее первом этажа находилась лавка Безумного Шляпника (намек?).

XXXXXX 4 XXXXXX

Департамент полиции Готэм-Сити в Origins будет действовать. Может быть, в конце игры мы увидим, как на его крышу установят бэт-сигнал?

XXXXXX 5 XXXXXX

Мост явно будет играть важную роль в сюжете игры, но пока ничего конкретного про него не известно.

XXXXXX 6 XXXXXX

Из Arkham City мы знаем, что в Новом Готэме находится **Банк Готэм-Сити** и здание с логотипом **W&M**. Может быть, «Wayne &...»?

XXXXXX 7 XXXXXX

Участок подозрительной формы. **Wayne Aerospace**? Или, что гораздо интереснее, **Ace Chemicals**?

XXXXXX 8 XXXXXX

Пустая земля, зачем-то отмеченная на карте как игровая зона. И рядом с ней особняк Уэйнов?

РАССЕКРЕЧЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Александр Башкиров

ЖАНР	Тактический шутер
ИЗДАТЕЛЬ	2K Games
РАЗРАБОТЧИК	2K Marin
ПЛАТФОРМЫ	PC, Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ	thebureau-game.com
ДАТА ВЫХОДА	Август 2013 года

О шутере от первого лица по мотивам сериала **X-COM** говорят уже почти десять лет. Игра должна была стать еще одним жанровым ответвлением пошаговой стратегии — в духе симулятора космического истребителя **X-COM: Interceptor** (1998) и TPS **X-COM Enforcer** (2001).

Интерес представляли личность разработчика шутера (компания **Irrational Games**, уже сказавшая свое веское слово в жанре FPS с **BioShock**) и сеттинг — не современность или мрачное будущее, а солнечные 1960-е. С одной стороны, рок-н-ролл, с другой — атомная бомба; жгучие брюнеты из сериала Mad Men в шляпах и подтяжках — против маленьких уродливых серых человечков. Самое время, чтобы плести теории заговора и перестреливаться с инопланетянами на улицах маленьких провинциальных американских городков!

Стартовавшая в 2006-м разработка игры затянулась — проект футболили между различными студиями Irrational и подразделениями издателя **2K Games**, потом об игре вообще перестали говорить и писать. Но в конце апреля был объявлен **The Bureau: XCOM Declassified** — шутер в мире **XCOM**, разработку которого заканчивает **2K Marin** (на минуточку, создатели **BioShock 2**).

Успех прошлогодней **XCOM: Enemy Unknown** вдохновил 2K Marin на смену вида от первого лица на третье. Заодно сменили и жанр — с FPS на тактический шутер. Как говорят разработчики, у вида от третьего лица три преимущества: вы знаете, где находитесь, вы знаете, где находятся ваши напарники, и вы знаете, где находятся враги!

1962

Время действия The Bureau — 1962 год. Джон Кеннеди — президент, холодная война в самом разгаре, операция в заливе Свиней уже провалилась, Карибский ракетный кризис еще на подходе. Наше Бюро — одно из многочисленных подразделений американского правительства, созданных для борьбы с мировым коммунизмом. И пришельцами...

На сегодняшний день тут, пожалуй, и скрыт самый интересный сеттинговый подтекст. Перед нами не доблестные рыцари без страха и упрека, а прожженные, закаленные в боях агенты. Они привыкли делать для правительства грязную работу — и если бы не внезапное вторжение инопланетян, то они так и промывали бы мозги несчастным гражданам о том, как хорошо жить в Америке и как плох СССР.

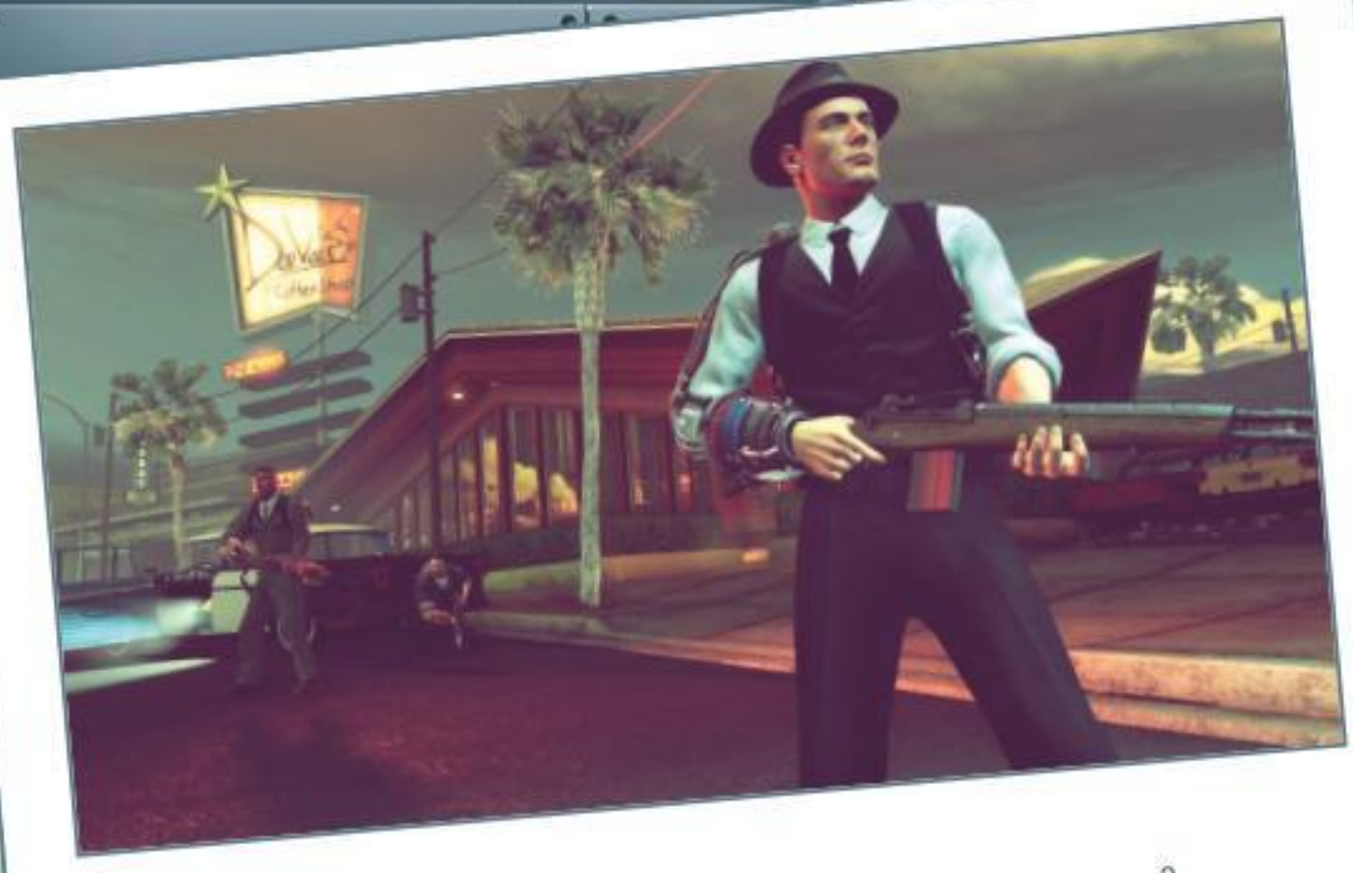
Важнейшей задачей Бюро была антисоветская пропаганда и устранение любой агитации против США, так что, когда пришельцы напали, их укрывательские таланты как раз пришлись в пору. Похоже, нас ждет мрачная, обезжиренная версия «Людей в черном», где вместо вспышки нейролизатора с последующим стиранием памяти ненужному свидетелю прострелят череп, а потом спрячут труп.

Главный герой игры — Уильям Картер, лидер оперативной группы Бюро. Это Дэйл Купер, Элиот Несс и Фокс Малдер в одном собирательном образе федерального агента. Квадратная челюсть, фетровая шляпа, помповый дробовик наперевес.

Дальнейшее представление о сюжете дает тщательно стилизованный под «Супер 8» Дж. Дж. Абрамса ролик: американский мальчик крутит педали велосипеда и видит в небе над городом складывающийся из черных кубиков инопланетный корабль, — а в бункере XCOM на выезд уже собираются суровые мужчины в шляпах и костюмах-тройках.

Вот так выглядел шутер XCOM образца 2010 года.

А вот таким, если верить утечкам, он был год назад. Надеемся, в свежей версии не останется и намека на подобную картинку.



Браслеты на руках — отсылка к фильму «Ковбои против пришельцев»?

Заляпанные зеленой слизью полицейские автомобили, инопланетные дроны, кружащие над идиллическим американским пригородом... Первые картинки из игры очень напоминают **L.A. Noire** — только с высокотехнологичными браслетами на запястьях и плазменными винтовками в руках оперативников.

Рок-н-ролл под Пентагоном

По жанру The Bureau — тактический шутер с большой буквы «Т». Как обещают разработчики, игра должна быть хардкорной, никто не собирается делать ее общедоступной. Прошлогодний XCOM — это стратегия, где нужен определенный уровень способностей, и The Bureau не собирается понижать порог вхождения. Представьте себе современный симулятор спецподразделения, в котором все оружие из 1960-х, а врагами являются пришельцы. Одними пулями тут не обойтись — нужны мозги!

Действие в любой момент можно заморозить, задействовав опцию Battle Focus, и в режиме паузы отдавать приказы напарникам. В списке команд — стрельба, перемещения и использование спецспособностей. Именно из-за опции тактической остановки боев разработчики отказались от мультиплеера.

Будут классы оперативников, подбор экипировки бойцов перед началом миссии и возня с конфискованными инопланетными технологиями. Вместо раскидывания ресурсов по разным исследовательским проектам — простое развитие технологий и способностей по мере набора очков опыта. Экспериментальное оружие можно будет распределять между оперативниками как вам захочется.

База у Бюро — некастомизируемая. Она содержит десяток NPC, с которыми Картер будет общаться между операциями.

Джентльмены против пришельцев

Действие делится на сюжетные задания на карте США и побочные квесты в подземной базе Бюро. Все миссии — боевые, сходные по характеру. По словам авторов, они хотят рассказать предельно динамичную историю. Каждая операция в The Bureau сюжетно важна, тут нет абстрактного стратегического продвижения вперед, зато есть красивый, стремительный сюжет, по которому нас будут вести, не забывая, впрочем, про свободу действий внутри каждого задания.

Смерть напарников в игре необратима: как и в Enemy Unknown, пушечное мясо генерируется случайным образом и массово гибнет во время миссий.

«Вот этот парень, которого вы часами кастомизировали... он умер, и тут уж ничего не поделаешь! — сокрушаются в **2K Marin**. — И в отличие от пошаговых стратегий, где всегда можно найти легкую миссию для тренировки новобранцев, кампания The Bureau развивается быстро, поэтому потеря бойца ощущается куда сильнее».

Сверхзадача The Bureau — стать сюжетным приквелом XCOM: Enemy Unknown, показать первый контакт людей с инопланетными расами... Попытки американского правительства скрыть инопланетное вторжение от русских должны объяснить, почему в XCOM игра снова начинается с примитивного земного вооружения, а не с открытых в The Bureau технологий пришельцев. Если сюжетные миссии посвящены войне с пришельцами, то секретные квесты — уничтожению информации о контактах землян с инопланетным разумом и о самом Бюро.

■ ■ ■

XCOM: Enemy Unknown — это хардкорная пошаговая стратегия, вышедшая в эпоху, когда игры этого жанра уже не делают. По логике, она должна была провалиться в прокате. Вместо этого XCOM оказалась одной из самых успешных игр 2012 года.

Потенциальная аудитория The Bureau — любители тактических шутеров, в наше время вынужденные играть в кооперативные онлайновые FPS. Это люди, помнящие первые части **Ghost Recon** и **Rainbow Six** — и крайне недовольные тем, во что превратились обе эти серии... Если 2K Marin и в самом деле делает беспощадный к пользователю симулятор спецподразделения, то у The Bureau есть все шансы повторить судьбу XCOM. Мы, по крайней мере, уже скрестили перед собой пальцы. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Тактический шутер во вселенной XCOM, где вам предстоит не только сражаться с инопланетянами, но и всячески скрывать сам факт их существования.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 70%

В бою вы сможете замедлять время, чтобы раздавать команды своим подчиненным.

Знаменитый «глобус» из XCOM здесь заменяет карта США.

Жанр
Ролевая игра
Издатель/разработчик
Harebrained Schemes
Платформы
PC, iOS
Дата выхода
Июнь 2013 года

Ян Кузовлев

Техномагия из прошлого

Говорят, чтобы выжить втехногенном мире мрачного будущего, нужно метко стрелять, экономить боеприпасы и, что важнее всего, никогда не заключать сделку с драконом. К мудрому совету можно прибавить еще несколько толковых уточнений: лучше никогда не иметь дела с орками-хакерами и не злоупотреблять общением с духами умерших.

В выдуманном мире Shadowrun отлично уживается технология и магия. Представьте, к примеру, **Arcanum: Steamworks & Magick Obscura**, но только в будущем. В привычном киберпанковском сеттинге появились элементы «высокого фэнтези», начиная от надменных эльфов и заканчивая мудрыми драконами. С небольшой стилистической поправкой — эльфы носят ирокезы и противогазы, а дракон вполне может контролировать деятельность государства. Две силы, магия и технология, разумеется, противопоставлены друг другу. Поразительный контраст: блеклое дистопичное будущее, где яркими цветами играют лишь неоновые вывески, окрашивается яркой, ничем не контролируемой магией. Легче всего эту киберпанк-вселенную сравнить с «Бегущим по лезвию»: мрачные переулки, ослепительные огни разноцветных ламп и волшебные искры.

По версии **Shadowrun**, в 2011 году на Земле начали про-

Сейчас разработчики демонстрируют совсем небольшое количество локаций, конкретно внутриигровых изображений почти нет. Здесь, например, обошлись без полигональных моделей — их дорисовали в самом конце.

На планшетах масштаб изображения изменят, но все остальные игровые элементы останутся нетронутыми. Интересно, как у Harebrained Schemes получится сертифицировать дополнительные игровые модули?

исходить невероятные вещи. По земле прошли всадники Апокалипсиса, погрузили мир в панику и упадок, после чего повсюду начали твориться чудеса. Племена североамериканских аборигенов почему-то обнаружили в себе мистические способности и научились призывать духов, неожиданно появились новые расы, а в обыденную реальность просочилась магия; религиозные конфессии, между прочим, поначалу устраивали гонения на колдунов.

Технологические исследования привели к тому, что люди создали единый нейроинтерфейс — Матрицу (авторы Shadowrun описали феномен задолго до сами знаете какого фильма). Научные разработки позволили создавать синтетические тела и аугментации. Само собой, дело не обошлось без стереотипных глобальных корпораций. Они распространяют свое влияние по всему земному шару и изредка нанимают колдунов для промышленного шпионажа. Штатные оперативники все как один называются Мистер Джонсон и являются расходным материалом. Хакеры-орки занимаются взломом государственных систем — зря, между прочим: во главе страны вполне может оказаться не какой-то там человек, а самый настоящий дракон.

Хакеры скорее являются классом поддержки — выводят из строя в бою электронику и манипулируют окружающими объектами почти как главный герой из Watch_Dogs.

Неоновый нуар

Shadowrun стартовала как настольная ролевая игра еще в конце восьмидесятых. С тех пор исходный материал перерабатывали несколько раз, а по вселенной до сих пор ведут модули. Кроме того, по вселенной сделали несколько игр, включая два совершенно разных проекта для Sega Genesis и Super Nintendo, а также сомнительного качества сетевой шутер на Xbox 360.

Shadowrun Returns — это попытка перенести настольную ролевую игру в цифровой формат. По механике основным источником вдохновения послужила серия **XCOM**. В каком-то смысле проект находится между новой и старыми частями стратегии про инопланетян. С сеттингом ситуация обстоит еще любопытнее: несмотря на причудливое сочетание футуристических элементов с архаикой и магией, все истории, которые обычно рассказывают в Shadowrun, вовсе не боевая фантастика, а мрачный и меланхоличный нуар.

Некоторые сюжетные линии чуть ли не дословно цитируют старые фильмы. По настроению Shadowrun скорее детектив: крупные корпорации нанимают талантливых людей, шедоураннеров, для выполнения частных поручений. Расследование убийств и заговоров, шпионаж, диверсии — для фрилансеров сойдет любая работа.

Главной трудностью, по словам разработчиков, было перенести дух настольной игры в мультимедийный формат. Они хотели сделать в первую очередь тактическую игру с упором на развитые диалоги. Изначально система оказалась слишком перегруженной ненужными деталями и в точности повторяла ролевые выкладки настольного проекта. Играть в такое было бы, возможно, местами и интересно, но наверняка достаточно занудно — получился бы высокий порог вхождения и, что хуже всего, скучная и слишком сложная игра.

Можно вспомнить начало D&D-модуля **The Temple of Elemental Evil**, где путешествие команды могло трагически прерваться от одного гоблинского чиха — хотя бы потому, что разница между уровнями персонажей была еще слишком велика. В Harebrained Schemes приняли решение немного переработать боевую систему, сделать ее немного проще и доступнее. Из книги с правилами убрали сложные математические формулы. Результат проверили на практике: по менее громоздкому дизайн-документу сделали самостоятельную настольную игру, за которой геймдизайнеры проводили почти все свое свободное и рабочее время.

С каждым днем в настолку добавлялись новые элементы: огонь очередями, стрельба из дробовиков, метание взрывчатки, магия, использование клинков и так далее. Вечер за вечером перестраивались таблицы с переменными. По итогам игровых сессий проводилась отработка баланса, вводились новые детали вроде укрытий, показателей брони, эффектов от оглушения.

Ролевая система позволит создавать гибких персонажей. Мы можем выбрать расу — никто не мешает главному герою стать орком, эльфом или троллем. Кроме того, уже в игре можно будет набрать дополнительных персонажей, и каждый управляется напрямую. Вместо строго определенных классов игра оперирует понятием «архетип» и предлагает выбрать набор характеристик и навыков. Уличный самурай, техник, хакер, шаман или колдун.

Каждый архетип по-своему воспринимает окружающее пространство и обладает уникальными способностями. Волшебники, к примеру, замечают линии силы, а хакер всегда сможет найти место, куда получится подключить устройство для взлома. Шаман собирает из подручных средств талисманы и призывает духов. В идеале чем разнообразнее команда, то тем больше тактических возможностей появляется у игрока.

С другой стороны, некоторые ситуации и события могут быть разработаны только под определенных персонажей: на каком-нибудь заброшенном заводе, где расположились культисты-чернокнижники, хакеру будет делать нечего, а вот шаман или колдун наверняка смогут получить преимущество.

У каждого архетипа своя роль в сражении. Взломщик получает информацию и может следить за врагами или контролировать турели. Волшебники считывают ауры и могут определить мысли и мотивы не особо разговорчивых NPC. В особых местах сосредоточения колдовской силы у них получается эффективно применять заклинания. Шаманы открывают порталы для мистических духов и должны постоянно следить за тем, чтобы их чары не вышли из-под контроля, иначе призванные существа обратятся против их хозяина.

Асоциальная инженерия

Сражения будут происходить в пошаговом режиме без всяких активных пауз и цепочек приказов. Классическая система требует от игрока повышенного внимания к расположению персонажей на поле боя. Все привычно: используются укрытия, а также вовремя применяются спецспособности. Очки действий геймдизайнеры не упразднили, поэтому приготовьтесь много считать. Формулы открыты, поэтому в любой момент можно принимать взвешенное решение.

Магия в Shadowrun больше похожа на искусство. Обучать специальных корпоративных колдунов в огромных количествах не получается, поэтому чаще всего волшебники работают на фрилансе.

Задача осложняется тем, что у игрока есть огромный выбор инструментов и способов, которыми он может решить ситуацию в свою пользу. Мы не обязательно должны атаковать в лоб. Иногда лучше всего проявить смекалку и заговорить кому-нибудь зубы. Чтобы продемонстрировать глубину проработки, разработчики рассказывают такую историю: одну лабораторию защищает частная охранная служба, и наш персонаж может вступить с начальником системы безопасности в переговоры. Даже если у нас получится убедить его каким-либо способом (мы можем угрожать, предъявить поддельные бумаги или даже переодеться), проблемы на этом не закончатся. Другие охранники при встрече с подозрительным человеком будут вызывать по рации начальника и подтверждать наш статус.

Командир, скорее всего, скажет отвязаться от нас, и обычный секьюрити пойдет дальше по своим делам. Это если у него высокий показатель дисциплины. Может оказаться так, что конкретный охранник на своем посту не доверяет своему начальству и в таком случае может провести собственную проверку и раскрыть персонажа. Сейчас такой сценарий проверки может обыгрываться без всяких скриптов, автоматически, но система позволяет разыграть эту сценку с использованием диалогов.

Над некоторыми деталями программисты все еще работают, и пока что искусственный интеллект не совсем удачно справляется с применением спецспособностей и навыков. Вражеские шаманы все еще могут призвать на уровень какую-то неподходящую ерунду, а колдуны настолько усердно и самоотверженно кастуют огненные шары, что падают в обморок от переутомления.

Тем не менее разработчики уже успели продемонстрировать двадцатиминутный геймплейный ролик, в котором подобных глупостей не наблюдается: управляемая игроком партия сталкивается в одной из комнат промышленного комплекса с серьезным сопротивлением. В помещении, за отрядом противника, были разбросаны чьи-то кости. Шаман вызывает из них духа и начинает им управлять. Каждый ход чернокнижник определяет, сколько очков действий будет у призванного существа: чем больше шаман позволяет духу, тем выше шанс, что он выйдет из-под контроля и обратится против вашего отряда.

Пока враги пытаются разобраться с нечистью, команда занимает укрытия, а маг находит энергетическую точку в комнате, проводит через себя чистую магию и со всей силы запускает в толпу противников особо разрушительный огненный шар. Происходит это все в пошаговом режиме и почему-то совсем не похоже на современные проекты. Если вы в каждом втором разговоре про игры упоминаете про Fallout, Jagged Alliance или XCOM, то Shadowrun Returns наверняка станет игрой мечты. Это уже почти осязаемый олдскул, причем это подчеркивается не только во время пошаговых сражений, но и в процессе выполнения квестов.

Больше всего нас интересует возможность сделать такие же красивые декорации при помощи игрового редактора.

Пока что не совсем понятно, можно ли будет проходить игровые модули только одним персонажем, но тут в доках скрытный ниндзя успешно устраняет частную охрану.

Тотемы и азиатские забегаловки удивительным образом соседствуют с футуристическими автомобилями и холодными монолитными строениями.

Такая огромная постройка в центре города не случайна. Внутри может оказаться как бесконечное количество унылых офисных кабинетов, так и самое настоящее гнездо дракона.

Чувства через текст

Небольшой бюджет предполагает, что диалоги озвучены совсем не будут, и в данном случае это скорее преимущество. Разработчики хотят вернуться к истокам и продемонстрировать, что подход к диалогам как в **Mass Effect** или **Skyrim** — необязательное решение для ролевой игры. Особое внимание в Shadowrun Returns уделено качеству текста. Разработчики советуют напрячь воображение.

В процессе игры будут постоянно появляться комментарии о том, что персонаж слышит, видит и чувствует. Получиться должно так, как будто вы сидите за столом и играете в настоящую настолку. Звучит интригующе, но работа над текстом должна быть колоссальная, иначе в каждом модуле персонажи будут думать про одни и те же вещи, а это в конце концов может надоесть.

Сначала для Shadowrun Returns хотели использовать механику с ключевыми словами, как в **Morrowind**, но такое решение показалось слишком невыразительным. Игрок и персонаж словно не участвуют в разговоре, а нервно выкрикивают глупые и не очень вещи, что совсем не подходит к настроению игры. У Shadowrun должен быть свой шарм и атмосфера. Диалогам необходим ритм, правильные слова — сценаристы больше всего обращали внимание на работы Рэймонда Чендлера и Уильяма Гибсона. Разговор будет ветвиться, и выбор реплик будет зависеть не только от того, что мы сказали собеседнику, но и от дополнительных триггеров — в это понятие входят разговорные навыки персонажа, его поведение в других ситуациях и даже некоторые действия во время перестрелок.

Диалоги с персонажами используют не только обычные ветви. В процессе разговора NPC могут задавать вопросы, а вам придется иногда даже составлять из ключевых слов предложения. Диалоги, наконец, прописаны не только для персонажей. Опытный ведущий может сделать множество вещей интерактивными при помощи правильно подобранных реплик: взлом компьютеров или покупка сигарет в электронном автомате, обыск в квартире легко реализуются через удачно прописанную текстовую ветку. Один из геймдизайнеров даже придумал метаигру. Без всяких сражений персонажу необходимо выполнить квест с элементами текстового приключения. Система построения диалогов настолько гибкая, что в некоторых случаях можно обойтись без перестрелок и сделать при этом полноценный модуль с поиском улик, расследованиями и головоломками.

Еще одна важная деталь. Shadowrun — это не разовый проект, он рассчитан на отзывы и работу самих пользователей. Вместе с игрой поставляется редактор, с помощью которого можно реализовать дополнительные модули, прописать интересных персонажей и захватывающие ситуации. Разработчики вручают нам достаточно простой и удобный инструмент и предлагают создавать свои приключения.

Кроме того, не стоит забывать про все наработки за 24 года с момента создания вселенной: по Shadowrun вышло огромное количество художественной литературы и ролевых модулей. Самые удачные из них наверняка адаптируют поклонники. Готовые работы подгружаются на сервер и потом оцениваются по двум критериям — общий рейтинг и соответствие сеттингу.

Кроме того, разработчики планируют сделать несколько дополнений: второй полноценный сценарий в Берлине плюс несколько небольших DLC с новыми локациями и ресурсами для создания интересных модулей. Распространять игру собираются через Steam, хотя изначально обещали, что у проекта не будет никакой DRM. Инвесторы с «Кикстартера» получат Steam-ключ, а также смогут скачать обещанную версию без какой-либо защиты с отдельного сервера.

Есть небольшой нюанс: игру вне сервиса Valve-команда поддерживать не планирует, выпустят один-два апдейта. Внимание будет сосредоточено на Steam-варианте — там удобнее продавать, внедрять патчи и поддерживать созданные пользователями модули. В игре без DRM будет доступна только основная кампания, без дополнительных приключений. Владельцы планшетов (игра, помимо ПК, заявлена также для iOS) тоже ограничатся кампанией от разработчиков, хотя в Harebrained Schemes будут стараться выпускать обновления с лучшим пользовательским контентом.

■■■

Несмотря на нестандартный сеттинг, Shadowrun Returns — это классическая изометрическая ролевая игра, в которой все ограничения удивительным образом работают на пользу проекту. Что интересно, с начала разработки в Harebrained Schemes планировали сделать простой проект с видом сверху. Заявленного бюджета не хватало на оплату художников и дизайнеров, но благодаря тому, что на «Кикстартере» собрали в четыре раза больше необходимой суммы, в студии приняли решение полностью переделать визуальное оформление.

Отчасти задержка выхода Shadowrun Returns связана именно с переходом в изометрию. Для того чтобы игра была не слишком уж требовательна к железу, дизайнеры решили совмещать рисованные декорации с полигональными моделями. Опять же, ограничение в художественном плане позволит сделать элегантный и простой конструктор уровней, в котором можно легко разобраться и сделать свой модуль.

Опасение вызывают лишь две вещи: как и любой другой проект на базе краудфандинга, Shadowrun Returns может оказаться на выходе немного не той игрой, о которой заявляли разработчики, а яркая и комплексная ролевая система окажется слишком уж переусложнена. С другой стороны, выход Shadowrun Returns можно в какой-то степени сравнить с **Neverwinter Nights**, главное — чтобы игрокам дали мощный инструмент для создания и распространения увлекательных историй. Если вы читали хоть что-нибудь по Shadowrun, то наверняка должны знать, что недостатка в них не будет. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Серьезная и многогранная олдскул-RPG. Комплексные диалоги, детальная ролевая система и другие радости для адептов PC master race и тех, кто застал Shadowrun на SNES и Genesis.

Процент готовности: **80%**

KILLZONE MERCENARY

ПЕРВЫЙ ШУТЕР ДЛЯ PS VITA, РАДИ КОТОРОГО МОЖНО КУПИТЬ КОНСОЛЬ

ЯН КУЗОВЛЕВ

ЖАНР
ШУТЕР

ИЗДАТЕЛЬ
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

РАЗРАБОТЧИК
GUERILLA GAMES

ДАТА ВЫХОДА
17 СЕНТЯБРЯ 2013 ГОДА

ПЛАТФОРМА
PS VITA

У **PlayStation Vita** есть все, что нужно для создания отличного шутера, — два аналоговых стика для удобного управления, беспроводное соединение для многопользовательского режима и превосходный дисплей.

Казалось бы, на этой портативной консоли уже давно должна была появиться игра, сравнимая по геймплею с лучшими представителями жанра. Но все, что мы имеем на данный момент, — это инфернальный **Call of Duty: Declassified**, который пытался передать настроение «старших» версий, но лишь расстраивал неудобным управлением, скучными уровнями и совершенно невменяемыми противниками. Плюс ко всему игра была удивительно короткой, пройти ее можно было буквально за час, да и то — если нет опыта управления с геймпада.

Declassified оказался настолько слабым, что после него про шутеры на Vita хотелось забыть, а саму консоль — положить на полку до лучших времен. Но, судя по всему, этой осенью ситуация изменится и «Виту» можно будет смело рекомендовать как портативку, на которой есть как минимум один превосходный шутер.

БОЛЬШОЙ КУШ

Killzone: Mercenary планирует стать игрой, ради которых покупают консоли. Тут и невероятно детализированное изображение, как в **Killzone 3**, и умные противники, которые не бегут на игрока, изредка постреливая в воздух, и наконец-

Вполне возможно, что этот хелгаст хочет по-братски обняться, — наемники стороны не выбирают.

Мода у наемников за такой большой промежуток времени, кажется, совсем не изменилась. Главный герой носит арафатку и бейсболку.

Для любителей рассматривать текстурки и качество моделей: здесь все не совсем хорошо, но все равно чертовски красиво.

то толковый многопользовательский режим, а не игра в террористов на заднем дворе стерильного американского домика.

Mercenary заявлен разработчиками как «свежий взгляд на оригинальную серию» и предлагает игроку заняться... бизнесом. Мы играем не за армию ISA (Interplanetary Strategic Alliance) и не за строгих хелгастов. Killzone для «Виты» — про наемников, людей, которым наплевать на враждующие стороны. Главное — чтобы вовремя и много платили.

И платить есть за что. Частник намного лучше экипирован, не обязан подчиняться армейским приказам и готов лезть с головой в самое пекло. Приятный бонус: если что, наемника всегда можно обвинить в какой-нибудь страшной ошибке и устранить.

А пока все хорошо, Арран Дэннер, сотрудник частной военной корпорации Phantom Talon, берет отдельные контракты и даже не брезгует сражаться плечом к плечу с хелгастами (напомним, что в первой части игры все персонажи с недоверием смотрели на хелгаста-союзника и ждали, когда он их предаст). Задания проходят параллельно событиям в оригинальных играх, и прохождение кампании должно занять в районе восьми часов. То есть разработчики делают не очередную игру-отмазку для «маленькой приставки», а полноценный проект, который должен продавать консоль, быть ее лицом и коммерческим двигателем.

На презентации **Sony** показали нам два уровня. Так, в The Package наемник проводит спасательную операцию. Что было особенно заметно: в некоторых местах противники нападают волна за волной, а игроку необходимо удерживать позицию — это типичный прием для современных шутеров. Главное, что стало очевидно с первых же минут показа, — враги ведут себя естественно, в соответствии со складывающейся ситуацией. Они стараются заходить с флангов и активно маневрировать, а не просто бегут на главного героя или бесконечно отсиживаются за укрытиями.

Еще одна приятная вещь: уровни не совсем линейные. Это не просто набор скучных комнат — встречаются развилки, а геймдизайнеры ненавязчиво предлагают альтернативный стиль игры. По большинству этапов можно пробираться скрытно, хладнокровно перерезая глотки всем, кто стоит на пути. Если же наплевать на стелс и попытаться идти напролом, то неожиданно выясняется, что геймплей в Mercenary намного быстрее и динамичнее, чем в «больших» Killzone. Здесь нет долгих заминок, когда вы не можете выкурить врагов из-за импровизированных брустверов, нет моментальных смертей под перекрестным огнем, зато масса адреналина и правильного, хорошо распланированного игрового фана.

В другой миссии, Lightning Strike, главному герою необходимо было создать линию высадки во время вторжения союзных войск в Хелган (сюжетно это время, соответствующее началу **Killzone 2**). Мы в аэрокостюме штурмуем хелганскую крепость и выводим из строя энергетическую пушку. Пока персонаж эффективно уничтожает противников с горящими глазами, его командир в красках рассказывает об огромной куче денег по завершении контракта.

Для нас в этой зарисовке важно то, что жажда наживы отражена и в геймплее. Каждое действие в игре имеет свою виртуальную цену: десять условных единиц за вовремя подобранные боеприпасы, пятьдесят — за расстрел противника, целых семьдесят пять — за жестокое и тихое убийство ножом. Заработанные деньги переводятся на общий счет и тратятся на улучшения и дополнительную экипировку (у наемников есть отличный поставщик на черном рынке).

ЗА ПРИГОРШНЮ ДОЛЛАРОВ

Кроме того, на средства от убийства всех подряд можно приобрести экипировку для многопользовательского режима, в котором на карте могут находиться до восьми игроков. Онлайн-сражения в Killzone: Mercenary больше похожи на оригинальные игры серии, то есть приходится аккуратно передвигаться и вести позиционные бои. В остальном механика похожа на мультиплеер Call of Duty — либо детально подбирать экипировку, либо просто останавливаться на одном из классов (штурмовик или снайпер, например). За серии убийств (киллстрики) открываются дополнительные возможности: персонаж может получить новое оружие, вроде ракеты с системой самонаведения, или запросить мощный удар с воздуха.

Интереснее всего выглядит дрон, который незаметно подбирается к врагам со спины и расчетливо закалывает их несколькими ударами в шею. За использование специального оружия отвечает сенсорный экран. Он же вместе с гироскопом помогает целиться при стрельбе из снайперской винтовки. Получается достаточно удобно. Во всяком случае, бить без промаха удается часто.

Можно было бы посетовать, что игра бездумно копирует идеи Call of Duty. Но, во-первых, копирование тут вовсе не бездумное, а с трезвым расчетом. Во-вторых, здесь есть все, что, по идее, должно было быть в Declassified. И раз сам Call of Duty не хочет выглядеть как положено, то нет ничего плохого, что схожие механики появляются в других игровых вселенных.

И чуть не забыли! С трупов в мультиплеере можно подбирать... игральные карты, причем их ранг — с двойки до туза — соответствует положению игрока в общей турнирной таблице. За все собранные карты одной масти и за целую колоду даются дополнительные награды. Рейтинг игроков меняется, так как достижения со временем обесцениваются. Это необходимо, чтобы кто-нибудь особо умелый не забрался на самую вершину чарта и не сидел там целую вечность. Свой класс необходимо постоянно доказывать.

■ ■ ■

Напомним, что первый раз (**Killzone: Liberation**) война с хелгастами на портативной консоли была вовсе не шутером, а экшеном от третьего лица с акцентом на совместное прохождение. Отдельное приключение оказалось непривычным, но все-таки успешным, не в последнюю очередь потому, что геймдизайнеры учитывали особенности платформы.

На этот раз Guerilla Games планируют создать полноценный шутер с длинными и интересными уровнями, без упрощения структуры — таким, каким он должен быть на «больших» консолях, благо ресурсы PS Vita позволяют это сделать. Авторы намеренно не следуют устоявшейся концепции портативной игры: никаких коротких игровых сессий, никаких этапов продолжительностью в три-четыре минуты. В Guerilla Games хотят сделать шутер, ради которого можно будет взять и включить, наконец, лежавшую без дела PS Vita или даже ее купить. В таком случае никаких компромиссов быть не должно. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Судя по всему, первый шанс для владельцев PS Vita поиграть в нормальный шутер, а не в жалкую пародию на Call of Duty.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 50%

Дата выхода
2013 год

Жанр
Слэшер
RPG
Издатель
Namco Bandai
Разработчик
From Software
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
darksoulsii.com

DARK SOULS II

Мертвые души. Том второй

Александр Башкиров

PC-версия **Dark Souls** обязательна к приобретению любым человеком, хоть сколько-нибудь интересующимся компьютерными играми. Неважно, если вы не играли в эксклюзивную для консолей Nintendo серию **The Legend of Zelda** (с которой у Dark Souls больше всего общего); неважно, если ваше знакомство с жанром японского слэшера исчерпывается **Darksiders**; неважно, если слэшер вообще не ваш жанр. Dark Souls изменит все ваши представления о том, какими должны быть современные видеоигры.

Это игра, в которой нет обучающего режима и практически отсутствуют подсказки, — азам там приходится обучаться в полевых условиях, отбиваясь от отряда зомби-стражников под градом стрел и горшков с греческим огнем. Это игра, в которой отсутствует карта уровней — ее тут заменяют обычная человеческая память и очень логичный закольцованный дизайн. Это игра, в которой нет сюжета — если, конечно, вы не придумаете его самостоятельно. Это игра, в которой враги на уровнях восстанавливаются после каждой смерти героя и каждого использования восполняющего здоровье костра, — убить всех тут нельзя, а убежать от всех невозможно.

Кто-то назовет игру в Dark Souls мазохизмом и напрасной тратой времени, а кто-то — игрой в единственно возможном понимании этого слова, отголоском времени, когда на игровую индустрию еще не оказывали такого влияния маркетологи, держащие нас за нетерпеливых избалованных идиотов.

Вслед за эксклюзивной для PlayStation 3 **Demon's Souls** (2009) Dark Souls была обречена на участь культовой игры для небольшой группы преданных фанатов в Японии. В успех игры не верили ни **From Software**, ни ведущий разработчик Хидэтака Миядзаки. Но внезапный релиз Dark Souls на Xbox 360 и — главное! — на PC в виде расширенного **Prepare to Die Edition** привел к совершенно неожиданным последствиям: игра удостоилась хвалебных рецензией на всех крупных западных игровых сайтах и разошлась тиражом свыше двух миллионов копий. Оказывается, людей, которым

Как мы помним, удар сверху особенно сокрушительный. Но вот не зажарится ли сам герой?

Топор и щит. Либо у героя как следует прокачана сила, либо он не понимает, что делает. Топор тяжелый, держать надо двумя руками.

В левой руке герой сжимает факел, а в правой — кинжал. Он, может, и хотел бы сражаться двуручным мечом, но факел тогда придется отложить и драться на ощупь.

хочется, чтобы в играх с ними обращались как со взрослыми, в мире не так уж и мало!

Все это оправдало разработку сиквела — **Dark Souls 2**. К сожалению, Миядзаки к сиквелу отношения не имеет, его возглавляет новая пара разработчиков, молодые японцы Томохира Шибуя и Юй Танимура. Сюжетно Dark Souls 2 тоже не имеет отношения к оригиналу… но, поскольку сюжет в оригинале мы на 98% придумывали сами, это как раз ни на что не влияет.

Без птицы

Уход Миядзаки — куда более серьезная претензия. Dark Souls — это не только брутальная сложность и дьявольски изобретательная игровая механика, но и совершенно уникальный мир. В первых двух сериях стандартная фэнтези-вселенная могла в любой момент превратиться в кошмарный сон или галлюцинацию: тут на осыпающемся склепе непринужденно расселась совершенно непристойных размеров птица, там стая гарпий могла унести вас за пределы окружающей игровой мир стены к сверкающему мраморному дворцу. Вас мог, наконец, одним ударом убить выскочивший из кустов гигантский шагающий гриб.

В первых роликах Dark Souls 2 все выглядит куда более стандартно: обычный мордорский замок с потеками лавы и стаи драконов над ведущим к нему подвесным мостом. Главный герой теперь — статный рыцарь в шлеме с гребешком и с волчьей шкурой на плечах прямиком из **Skyrim**… Будем надеяться, что это только первые кадры и что в плане дизайна уровней новые разработчики сумеют сохранить хотя бы толику авторского сумасшествия Миядзаки.

В плане механики большинство наработок первой Dark Souls будут без изменений перенесены во вторую часть. «Мы решили не добавлять новые опции для новых игроков, но сделать концепцию старой игры более доступной для новых пользователей, — объясняет Танимура. — Впрочем, даже не доступной, а более ясной и очевидной». Новые разработчики настаивают, что игра не станет проще: ловушки и поведение врагов во второй части останутся все такими же подлыми и изощренными… как удар шпагой в спину из-за дверного косяка.

«Главное для нас — это разнообразие видов смерти, чтобы игрок испытывал большее чувство удовлетворения, преодолев очередной сегмент уровня». Шибуя обещает, что останутся даже умирающие и исчезающие NPC и система фракций-ковенантов, в которой в первой части без посторонней онлайновой помощи не сумел разобраться ни один смертный.

Очередной минималистский сюжет — про рыцаря, стремящегося избавиться от проклятья. Изменения в Dark Souls 2 прежде всего визуальные. Появились погодные эффекты — ветер, раскачивающий подвесной мост, раздувающий плащ героя и шевелящий траву на заднем плане. Картинку украшают кружащийся в воздухе пепел, отблескивающие на шлеме лучи солнечного света — и тому подобные поверхностные вещи,

Хардкор неожиданно стал важным игровым трендом. Что-то похожее сейчас делает продюсер «Ведьмака» Томаш Гоп.

Предательская лестница. В оригинальной игре лестницу обычно замечаешь, когда уровень уже пройден вдоль и поперек и без ее помощи.

На вид все спокойно. Обычно из этого следует, что через миг героя убьют одним ударом.

которые хорошо смотрятся в роликах, но на которые после первого миллиона смертей как-то перестаешь обращать внимание.

Восемь миллиардов способов умереть

Рыцарь разводит костер, восстанавливающий ему здоровье и открывающий доступ к сундуку с накопленным оружием и доспехами.

Восстановившись и экипировавшись, спускается по лестнице на узкий мостик, под которым его поджидают фонтаны пламени и грозные на вид саламандры. Он выигрывает дуэль с вооруженным алебардой стражником и переходит по мосту в затянутое паутиной подземелье, где комплект доспехов на полу вдруг становится еще одним стражником, предательски атакующим из темноты. Чтобы идти дальше по темноте, нужно зажечь факел от стоящей у входа в подземелье жаровни. Затем — по туннелю с блестящими в свете факела склизкими стенами — герой отправляется на свидание с бронированной человекоподобной черепахой, оснащенной гигантской булавой. От булавы он уворачивается, готовится всадить черепахе в спину меч...

Но она ловко опрокидывается на спину и давит рыцаря стальным панцирем!

Пока игрок проклинает коварство разработчиков, на шум прибегает еще одна бронированная черепаха. Против двух противников с одним мечом не выстоять. Герой переключается с факела на щит — и оказывается в кромешной темноте! Без факела темнота становится отнюдь не номинальной, вы буквально НИЧЕГО не видите.

Во мраке слышны смачные удары: черепахи делают из рыцаря отбивную. YOU DIED.

Дальнейшее содержание Dark Souls 2 — цепочка более или менее внезапных смертей. Рыцарь начинает карабкаться по воткнутому в землю циклопическому мечу — и получает в голову летящим топором от охраняющей рукоять меча коренастой фигуры в клепаных доспехах.

В усеянном скелетами драконов дворце (по словам разработчиков, это своего рода парк юрского периода, где древние маги ставили над драконами эксперименты) на рыцаря падает череп огромной рептилии. В одной из камер в недрах дворца сидит чешуйчатый тролль. Когда мы в лучших традициях первой Dark Souls пытаемся без всякого риска расстрелять тролля из лука через решетку, разъяренное чудовище проламывает стену и начинает охотиться за героем.

Затем рыцарь идет через подвесной мост к замку, окруженному резвящимися в воздухе драконами. Одна из рептилий приземляется на мост и обрывает его — рыцарь кубарем летит в пропасть. Как это часто бывает в Dark Souls, смерть тут неизбежна: только погибнув, можно попасть в следующую секцию подземного лабиринта... где героя немедленно переезжает колесница с вертящимися лезвиями на колесах, запряженная парой призрачных лошадей.

Крики в темноте

Изменения в боевой системе очевидны: монстры проламываются сквозь стены, летящие в лицо топоры можно отбивать мечом, а в левую руку — брать факел. Но это та же самая восхитительно садистская и непредсказуемая игра, научившая нас обходить врагов со стороны щита, приближаться к сундукам с сокровищами исключительно сбоку и всегда выдерживать паузу, если мимо по туннелю только что прогрохотал огромный валун. Потому что бой все еще можно проиграть любому, пусть даже самому слабому противнику, сундук может оказаться зубастой пастью замаскированного монстра, а вслед за первым валуном обязательно покатится второй, а то и третий!

И это все та же боевая система. Налицо различные стратегии боя — от элементарной тактики «прикройся щитом и трусливо тыкай копьем», которой в Dark Souls придерживаются все без исключения новички, до элитного фехтования с ятаганом в одной руке и хлыстом в другой. И если судить по фрагменту с черепахами, то с AI монстров в Dark Souls 2 все будет в порядке!

Узнаваемость боев и ловушек тут куда важнее, чем маркетинговые обещания. Да, мультиплеер теперь будет на выделенных серверах, — но это не та игра, в которой вы бы заметили отсутствие многопользовательского режима. Да, PC-версия теперь разрабатывается одновременно с консольными, — но если вас смущают незначительные издержки порта первой части, то вам в Dark Souls все равно делать нечего.

■■■

Главная особенность серии Dark Souls в том, что тут практически нет официальной литосновы и отсутствует четкая последовательность прохождения уровней. Какие-то элементы игры тут общие для всех игроков, но в целом победа над Dark Souls — это предельно субъективное, личное переживание, делиться которым с другими людьми бессмысленно.

Это игра, в которой больше всего ценится не найденное оружие, артефакты или прокачка персонажа, а элементарные человеческие качества: терпение, самообладание, нестандартность мышления. Удача, опыт, интуиция — все это позволяет выжить там, где, казалось бы, никакое выживание невозможно, и моменты триумфа, испытываемые в Dark Souls, по силе многократно превосходят любые эмоции из любой другой игры.

Дело за малым — сохранить все это в Dark Souls 2. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Сиквел ролевой игры, пошатнувшей основы современного геймдизайна. Нас ждет более многофакторная боевая система, улучшенная графика и стабильная PC-версия.

Процент готовности: 70%

You Died

Топ-6 смертей в Dark Souls

Самое начало

Первый босс дает понять, чего вы стоите в мире игры, уже на десятой минуте прохождения. Вы смотрите на босса. Босс — на вас. Удар булавой. You Died.

Хорошо прожаренный

Длинная площадка на крепостной стене, сплошь уставленная вялыми скелетиками. Бежать довольно долго, но не страшно — скелеты слабые. Вы бежите. Вдруг откуда ни возьмись прилетает дракон и одним плевком выжигает всю площадку со скелетами (и вами). You Died.

Кошки-мышки

В лесу вас ждет невероятно шкодливый кот размером с бегемота. Он сворачивается шаром, катается по опушке и давит вас. Когда вы, наконец, понимаете, что надо прятаться за деревьями и практически уже добиваете кису, откуда ни возьмись выскакивают еще два таких же кота. You Died.

Титанический динамит

Демонический титанит — металл до того волшебный, что в какой-то момент он обретает человечью форму. У этой твари нет одной ноги, голова аккуратно срезана, зато есть верткий хвост и здоровенная алебарда. Помимо прочего, когда вы особенно его раздразните, демон может вне всяких правил схватить вас за шкирку и разбить об пол. You Died.

Сюрприз!

Величайший облом в истории видеоигр. В какой-то момент, когда вы, изможденный, попытаетесь открыть очередной сундук, вдруг выяснится, что это и не сундук вовсе, а зубастая пасть омерзительного замаскированного монстра. You Died. Инфаркт.

Просто так

Но хуже всего в Dark Souls — это рядовые, будничные смерти, которые случаются на ровном месте по сто раз. Самый последний полусгнивший зомби, самый хлипкий скелетик с ржавым мечом может вдруг взбеситься и прирезать самого прокачанного героя. You Died. Ничего удивительного!

Жанр
Хоррор
Издатель
Zombie Studios
Разработчик
Zombie Studios
Платформа
PC
Сайт игры
playdaylight.com

Дата выхода
Конец 2013 года

DAYLIGHT

Камера 8 mpx, яркий Amoled-дисплей, датчик эктоплазмы…

Станислав Иванейко

В 2013 году хоррор вновь становится популярным трендом. **Outlast**, **The Vanishing of Ethan Carter**, **Amnesia: A Machine for Pigs** — авторы обещают вернуть жанру былую славу, обращаясь к самым классическим приемам ужаса. На соседних страницах можете почитать о том, как собирается пугать нас с вами Синдзи Миками в **The Evil Within**, а прямо сейчас речь пойдет о **Daylight**, survival horror, в котором все, что вы можете противопоставить силам зла, — собственная смекалка и сотовый телефон.

Одна в темноте

Заброшенная клиника для душевнобольных. Из живых людей никого нет, а вот призраков достаточно. Главная героиня, пока что безымянная, приходит в чувство прямо в этом мрачном месте. Девушка, вооружившись одним только смартфоном, пытается найти выход из лечебницы и, если повезет, разобраться, как она здесь оказалась. Персонаж подчеркнуто беззащитный — мало того, что девушка, так еще и оружия как такового нет. Зато смартфон оказывается на редкость полезным устройством в столь непростой ситуации.

Телефон выполняет сразу несколько функций. Во-первых, вспышка используется как фонарик. Во-вторых, встроенный GPS-компас позволяет ориентироваться в темных и похожих друг на друга коридорах. Наконец, в нем есть важнейшая техническая особенность, о которой производители почему-то забыли упомянуть: устройство служит детектором привидений. Если экран рябит, где-то неподалеку

По немногочисленным скриншотам сложно сказать, что Daylight разрабатывается на одном из самых передовых движков — Unreal Engine 4.

Обшарпанные стены, мусор, выбитые стекла — в этом году таких интерьеров будет много.

Одна из ранних фотографий со Слендером.

Би-би-си назвало Слендера «первым великим интернет-мифом».

Человек в черном

Слендермания

СЛЕНДЕР — выдуманный маньяк, породивший целый интернет-культ. С небольшой натяжкой Daylight можно назвать очередным порождением слендермании.

Впервые персонаж появляется в 2009 году на форуме ресурса Something Awful. В теме, где добавляли монстров к реальным фотографиям и давали им краткое описание, пользователь под ником Victor Surge представил два изображения с высоким мужчиной в черном. Легенда гласила: снимки сделаны в 1983 году двумя пропавшими без вести фотографами в городке Стирлинг-Сити (Stirling City). Тогда были похищены 14 детей, а на фото изображен подозреваемый — Слендер. Пользователи тут же подхватили идею и начали ее расширять: появились новые упоминания о загадочном маньяке, ему придумывали способности, описывали детали внешнего вида. Популярность истории набирала нешуточные обороты. Появились сотни фотографий с подрисованным персонажем, бессчетное количество материалов, стилизованных под отчеты полицейских рапортов…

Своих жертв Слендер выбирает случайно, а на охоту обычно выходит в лесу.

Важным проявлением слендермании является серия одноименных игр. Работают все они на тех же принципах, что мы описали чуть выше в статье о Daylight. Уровни генерируются случайным образом, и никогда не знаешь, откуда в следующий раз выскочит Слендер. Игра бы так и осталась средним инди-хоррором, не дотягивающим даже до уровня **Amnesia**, но включились мощнейшие механизмы вирусного маркетинга, принесшие проекту популярность еще большую, чем ее главному герою.

Во-первых, уже сам Слендер — вирусный персонаж, про него и так слышало много потенциальных покупателей; относительную популярность игра получила сразу после релиза. Во-вторых, она оказалась невероятно модной среди интернет-обзорщиков. Снимая собственные визги на веб-камеру, YouTube-летсплееры набирали просмотры, Slender становился еще популярнее, его обозреватели — тоже. Так раскручивалась спираль слендермании, на лету выходили новые игры, тут же подхватываемые обзорщиками и быстро набиравшие сотни тысяч просмотров на YouTube. Настоящая стихия.

Сейчас, как и большинство интернет-феноменов, это явление, кажется, пошло на спад. Слендер — замечательный пример персонажа, рожденного в Сети, воспитанного ею и в ней же растворившегося. ■

должен быть призрак. На месте сотовой компании мы обязательно бы рекламировали именно эту функцию: «If something's strange in the neighborhood, who you gonna call with our phone?..»

«На айфоньчег»

Но мы отвлеклись. Также на смартфон записаны видео и аудиофайлы, раскрывающие подробности о прошлом героини, — у нее, помимо прочих бед, еще и амнезия. Аккумулятор сотового не вечный, и, пока батарея будет перезаряжаться, девушка останется в полной темноте, наедине с жуткими шорохами, поскрипываниями, стонами, шепотами и другими традиционными для хоррора звуками. Страх передается и через героиню — в стиле Макса Пэйна она постоянно комментирует все, что видит, в соответствующей впавшей в истерику девушке манере.

Основных хоррор-принципов в игре два. Во-первых, недосказанность и саспенс. Несмотря на обилие привидений, увидеть хоть одного — большая редкость. По мнению авторов, сильнейший страх вызывает не тот монстр, который стоит перед вами, а тот, который поджидает за углом. Поэтому опасность может быть где угодно. Только настроились на заданный ритм — фантом на самом деле появился. Крики, паника, вы в ужасе… а надо выстукивать QTE. Не успеете сконцентрироваться — погибнете

Вторая особенность — случайно генерируемые уровни. Игра проходится за… полчаса. Но следующее прохождение будет абсолютно другим: иное окружение, подсказки, записки. Разработчики обещают максимум разнообразия, каждый реплей будет отличаться от предыдущих. Чтобы понять историю целиком и более-менее разобраться в сюжете, понадобится не один десяток перезапусков.

Игровой процесс будет меняться в зависимости от особенностей уровня. Могут попадаться настоящие лабиринты, а могут быть и относительно просторные локации. Суть остается прежней — выбраться из лечебницы. Как считают разработчики, таким образом достигаются сразу две цели. Во-первых, Daylight становится реиграбельным по тем же принципам, что и roguelike RPG, где наполнение комнат задается случайным образом. Во-вторых, получается такой бесконечный хоррор: каждый раз игра будет пугать по-разному, чувство незаскриптованности должно положительно сказаться на гнетущей атмосфере.

■■■

Наконец, по формальным признакам Daylight должна свести нас всех с ума сногсшибательной графикой, ведь это один из первых проектов на Unreal Engine 4. Судя по окрестным скриншотам, разработчикам вполне бы хватило и движка первого **Unreal**, но в подобной игре картинка стоит отнюдь не на первом месте. Важно отладить AI Director, чтобы не было ни одного незапоминающегося прохождения. Тогда Daylight вполне может стать первой по-настоящему качественной реализацией концепта **Slender**. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Хоррор со случайно генерируемыми уровнями, в котором страшны не привидения как таковые, а само понимание того, что они повсюду.

Процент готовности: **50%**

ЖАНР
SURVIVAL HORROR
ИЗДАТЕЛЬ
BETHESDA
РАЗРАБОТЧИК
TANGO GAMEWORKS
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
THEEVILWITHIN.COM
ДАТА ВЫХОДА
2014 ГОД

ОЛЬГА БЕЛОКОНЬ

СИНДЗИ МИКАМИ БЕРЕТСЯ ЗА СТАРОЕ

Тусклый свет фонарей, полицейские машины выглядят абсолютно пустыми. Детектив Себастьян осматривает стоянку и вместе с коллегами входит в огромных размеров фойе. Кто-то замечает, что здесь «пахнет кровью». Через мгновение героям открываются свидетельства ужасной бойни: органы и куски тел врачей, пациентов и полицейских разбросаны по помещению. Кто же сотворил весь этот кошмар?

RESIDENT EVIL WITHIN

Перед официальным анонсом **The Evil Within** публику на протяжении недели разогревали тизерами. Даже когда испанское подразделение одного крупного игрового сайта с нарушением эмбарго раскрыло название и жанр игры, многие до последнего не верили в столь радикальную для Миками смену формата.

Гоити Суда и Синдзи Миками — главные поставщики японской жести на Запад. Гоити верен себе (в прошлом номере вы могли читать наше превью на его неоново-психоделический **Killer is Dead**), а Миками возвращается к корням. Никакой иронии, никакого постмодернизма. Очевидно, в Bethesda не намерены шутить: японский мастер делает для них практически **Resident Evil**.

Хотя сам Миками говорит, что вернулся к созданию ужастиков по личной причине. Дело в том, что современные хорроры представляют собой обычные экшены, сейчас не выходит survival horror в классическом понимании этого термина, — и разработчика это огорчает. В первую очередь, считает геймдизайнер, такие игры должны быть страшными и пугающими. В истинном хорроре должны быть персонажи, от которых нужно спасаться, удирая со всех ног. Кроме того, в игре должен быть хороший баланс. Если она будет слишком страшной, то игрок, скорее всего, отложит геймпад и не будет дальше играть. Должно быть страшно до дрожи в коленках, сложно, но все-таки *проходимо*. Этот последний шанс, последний патрон в стволе, последний монстр, которого во что бы то ни стало надо убить, — вот концентрированная суть метода Миками.

С одной стороны, нас ждет возвращение к классике: жуткие монстры, мрачная атмосфера заброшенных помещений, музыка, внезапно меняющаяся, нагнетающая тревогу. С другой — последняя версия графического движка id Tech 5, делающая картинку пугающе реалистичной, что позволит игрокам сильнее вжиться в роль и почувствовать то, что чувствует персонаж — детектив Себастьян.

ШИРОКИЙ ФОРМАТ

Пролог игры заканчивается тем, что в комнате видеонаблюдения Себастьян находит едва живого врача. Умирая, тот бормочет странные слова, которые детектив может разобрать лишь частично: «Это был он, это невозможно…»

Вдруг на экранах появляется фигура в капюшоне и начинает расправляться с полицейскими, осматривающими место преступления. Детектив не успевает прийти им на помощь — фигура мгновенно материализуется у него за спиной, и Себастьян теряет сознание… чтобы очнуться в мире, наводненном монстрами кошмарных сновидений.

Босс с бензопилой. Синдзи Миками верен себе.

Это, между прочим, id Tech 5. Мы, если честно, давно ждали новой игры на этом движке, а после коммерческого провала Rage решили, что не увидим его больше нигде.

Монстрам в игре тоже очень плохо. Вот этому, как видите, кто-то забил в голову гвоздь.

Миками уделяет большое внимание театральным и кинематографическим аспектам игры. По его мнению, игра как бы дрейфует от чистого экшена к созерцательным моментам, когда игрок не пытается лихорадочно что-то сделать, а просто погружается в картинку. Как и в предыдущем хорроре Миками, **Resident Evil 4**, The Evil Within глубоко кинематографична, но в то время, как RE4-кадр был реализован в соотношении 16:9 (на GameCube это было 4:3), новая игра решена в истинно кинематографическом 2.35:1.

Иными словами, мы сможем увидеть гораздо больше окрестностей, почти как в широкоэкранном кинотеатре. Достигается это за счет более низкого расположения камеры, уютно устроившейся на плече Себастьяна.

КОРИДОР В НИКУДА

Основные черты новой игры — это особенности движения, изменение пространства, ограниченные ресурсы и видеоряд, насыщенный символами, вызывающими безотчетную тревогу.

Движения главного героя далеки от изящества, он довольно неуклюж, и эта неуклюжесть придает ему, по замыслу Миками, человечности, вызывает сопереживание. Себастьян то крадется, пригибаясь почти к полу, то удирает со всех ног, старясь успеть на мгновения опередить гонящегося за ним монстра. Движения монстров также продуманы. Когда тварь не знает, где именно спрятался Себастьян, она хаотично, истерически обшаривает все закоулки. Но стоит ей увидеть героя — и казавшиеся сумбурными движения мгновенно приобретают порядок и целенаправленность.

Пространство меняется — быстро, но не резко, чтобы у игрока не возникло ощущения сбоя или чувства, что он что-то пропустил. Вот на Себастьяна обрушивается поток крови, а вскоре он приходит в себя в совершенно новом месте. Игры с пространством этим не ограничиваются: герой постоянно перемещается из узких, замкнутых, вызывающих клаустрофобию пространств на открытые, просторные, где можно расслабиться.

Чередование моментов напряжения и расслабления создают нужный разработчикам ритм. Монстры могут выскакивать из самых неожиданных мест, что делает перемещения персонажа весьма волнующими. Наконец, в игре будет фокус в духе **Portal**. Представьте: узкий коридор, на Себастьяна надвигается толпа монстров. В стиле Resident Evil вы идете спиной вперед, чередуя шаги с выстрелами из пистолета… как вдруг упираетесь в холодную каменную стену. Секунду назад ее не было!

Придется принять жаркий бой. Такие пространственные метаморфозы должны случаться постоянно: из одних и тех же дверей вы можете попадать в совершенно разные места; лестницы и коридоры приведут героя в случайные помещения. Так Миками хочет добавить элемент непредсказуемости, насытив и без того мрачную атмосферу чувством незащищенности и неопределенности.

Сам Миками признается, что вдохновение для странных приключений в пространстве он черпает из дома Винчестеров — реально существующего особняка с мрачной историей. Этот дом вдова изобретателя знаменитой винтовки, Уильяма Винчестера, построила по совету медиума. Все несчастья Сары Винчестер — трагическая смерть дочери, ранняя смерть самого Уильяма — медиум объяснил преследованиями разгневанных духов, преследующих семью Винчестеров за изобретение оружия, из которого лишали жизни других людей. Дом построен так, чтобы злые духи не могли найти Сару, и изобилует тайными комнатами, проходами и ловушками.

ПОСЛЕДНИЙ ПАТРОН

Что касается более приземленных геймплейных элементов — ресурсов, например, — то здесь все так же, как в Resident Evil 4. Авторы не намерены баловать нас, они буквально заставляют сражаться за каждый патрон. По мнению Миками, это хороший способ дать игроку почувствовать себя на грани выживания. Кроме того, в игре полно смертельных ловушек, которые герой может использовать и для расправы с монстрами. Если, конечно, ему самому удастся их избежать.

Главный символ игры — мозг, обернутый колючей проволокой, — намекает на происхождение зла. Безумные, жаждущие крови монстры, атрибуты психлечебницы — во всем этом надлежит разобраться герою и, соответственно, игроку. Одна из сцен игры, показанных Миками, представляет собой замотанного в колючую проволоку Себастьяна, в которого кидают осколки стекла.

Вероятно, это образ душевных мук героя, переданный через физические страдания. Концепция игры в том, что большинство врагов в ней — всегда жертвы. Даже когда это явно злые существа, есть еще бо?льшее зло, которое влияет на них и заставляет страдать. Таким образом, образуется порочный круг зла и страданий, где главный герой должен раскрыть тайну, чтобы выбраться из мира (собственных?) кошмаров.

■■■

Увидеть игру и оценить, насколько Миками и его студии **Tango Gameworks** удалось задуманное погружение в лабиринты ужаса, мы сможем в 2014 году. Релиз The Evil Within состоится на PC и консолях текущего и следующего поколений. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Классический хоррор от автора Resident Evil Синдзи Миками, в котором геометрия уровней меняется в реальном времени, а монстры страдают не меньше главного героя.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 70%

К счастью, у Evil Within и Rage один издатель, так что технологии помогли остаться на плаву.

Вполне рядовой подвид врагов. Подбегает к герою и разрывает на части.

Алексей Макаренков

Surgeon Simulator 2013

По локти в крови! Со скальпелем наперевес!

Если во время визита к участковому терапевту вы дрожите словно осенний лист, а когда речь не дай бог заходит об операции, готовы бежать хоть в Уругвай, хоть в Гондурас, лишь бы руки в резиновых перчатках не коснулись вашего нежного тела, то после знакомства с **Surgeon Simulator 2013** вы начнете писаться от страха, едва завидев белый халат. В лучшем случае — упадете в спасительный обморок.

Если же к докторам вы относитесь с любовью и пиететом, то мы не исключаем, что Surgeon Simulator 2013 заставит вас при всяком визите к врачу прятать в карман, скажем, кастет и успокоительно поглаживать его во время беседы — просто так, на всякий случай... Мало ли что.

Потому как эта игра — самый жестокий, самый кровавый, самый беспардонный симулятор практической хирургии, какой нам, вам, да и вообще кому бы то ни было доводилось видеть.

Но сначала немного о прекрасном.

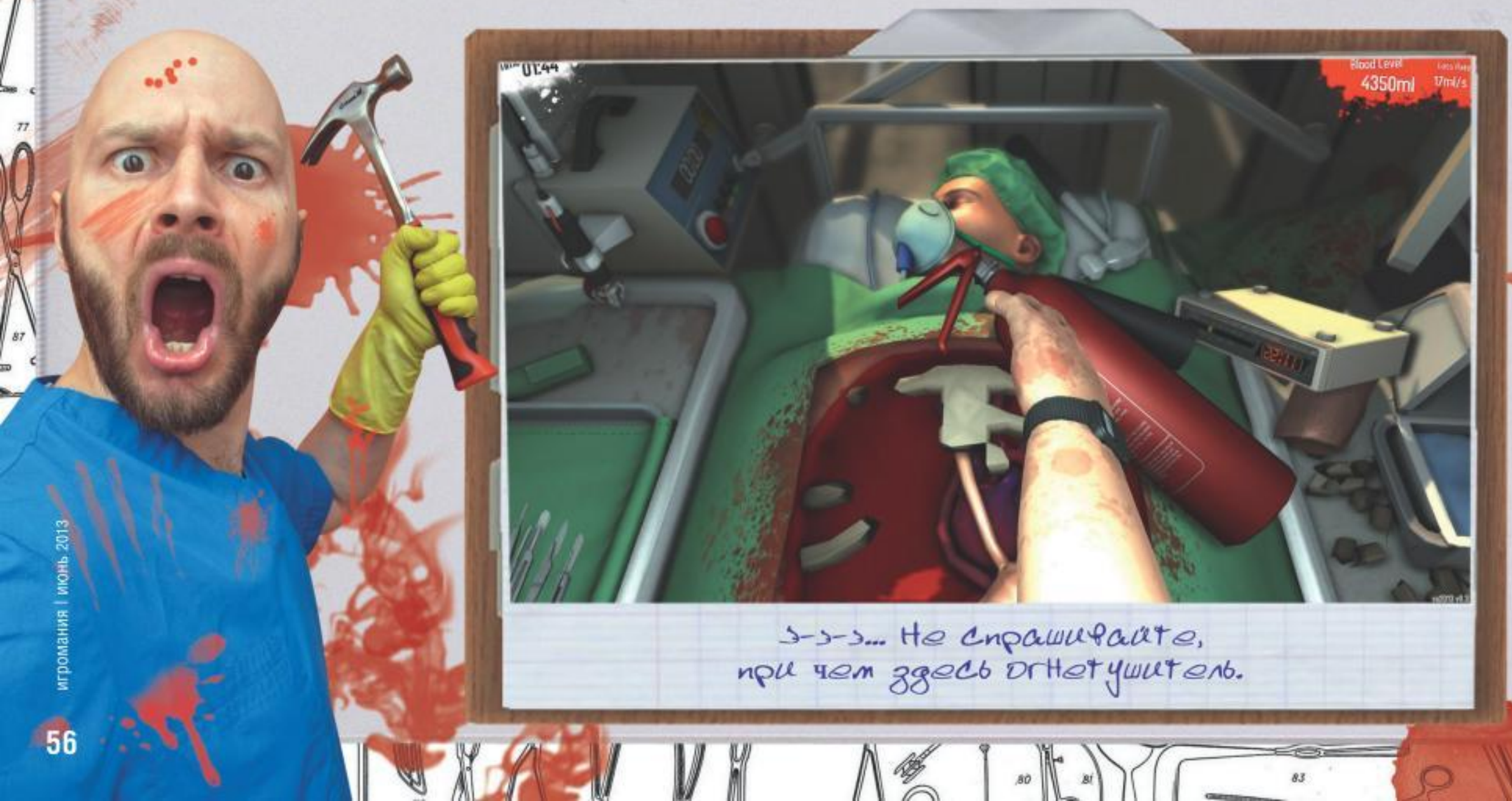
Варенье? Желе? Джем!

Изначально Surgeon Simulator 2013 был лишь игровым концептом, созданным в рамках последнего **Global Game Jam**. Если вы вдруг не в курсе, что это такое и с чем его едят, то, во-первых, не волнуйтесь — среди игроков и, что самое удивительное, среди разработчиков вообще мало кто слышал про это явление. Во-вторых, мы вам сейчас все расскажем. Потому что это по-настоящему интересно.

Первый Global Game Jam был организован в 2009 году под эгидой **International Game Developers Association**, то есть Ассоциации разработчиков компьютерных игр. Оценили иронию, да? Джем курирует Ассоциация компьютерных игр, а многие разработчики про него ни слухом ни духом.

При чем здесь джем? Речь тут, разумеется, не о фруктовом желе, а о мероприятии, которое проводится с целью... хм, так просто и не объяснишь с какой. Скажем так, чтобы поделиться опытом и взглянуть на привычные проблемы с нестандартного ракурса. Устроить импровизированный мозговой штурм, в котором зачастую рождаются самые необычные, самые нетривиальные решения.

Чаще всего джемы устраивают в интернете. В этом случае не приходится тратить ворох денег, надолго отрывать людей от работы, собирая их в одном месте, зато эффективность — просто потрясающая. Потому что если ты гений, но живешь где-нибудь в деревне Бельдяжки и у тебя нет ни одной лишней копейки на перелет в какое-нибудь Чикаго, то ты все равно можешь принять участие в джеме, просто подключившись к веб-конференции.



Global Game Jam — это именно такая штука, заточенная под генерацию необычных идей для игр. Люди по всему миру организуются в команды, подают заявки, в означенный день и час собираются вместе (если живут рядом, то буквально в одной комнате или интернет-клубе, а если далеко друг от друга, то через телефоны/скайпы/аськи), и начинается брейнсторм. Сначала организаторы озвучивают некую общую тему, которой посвящен весь джем, после чего каждая команда генерирует интересную идею, а затем пытается ровно за 48 часов — именно столько длится GGJ — создать рабочий игровой билд.

Первый Game Jam собрал около полутора тысяч участников, которые за двое суток накреативили 370 игровых концептов. Через год участников было уже больше четырех тысяч, а игр на выходе — около девятисот. Еще через год масштаб дорос до 6500 разработчиков и 1500 проектов, а в 2011-м джем ворвался в Книгу рекордов Гиннесса, собрав более 10 000 специалистов, которые разродились сумасшедшими полутора тысячами идей.

Разумеется, за 48 часов сделать нормальную игру невозможно. Но джем и не ставит перед участниками такой задачи. Это лишь плацдарм для революционного по масштабу брейнсторма, после которого многие разработчики или даже люди, которые впервые попробовали себя в геймдеве, отправляются допиливать родившиеся концепты. Многие в итоге дорастают до полноценных игр.

Surgeon Simulator 2013 как раз и есть один из таких концептов, родившийся у **Bossa Studios** с 25 по 27 января этого года, во время проведения пятого по счету Global Game Jam. После чего авторам понадобилось менее трех месяцев, чтобы доработать игру и выложить ее на полки в Steam.

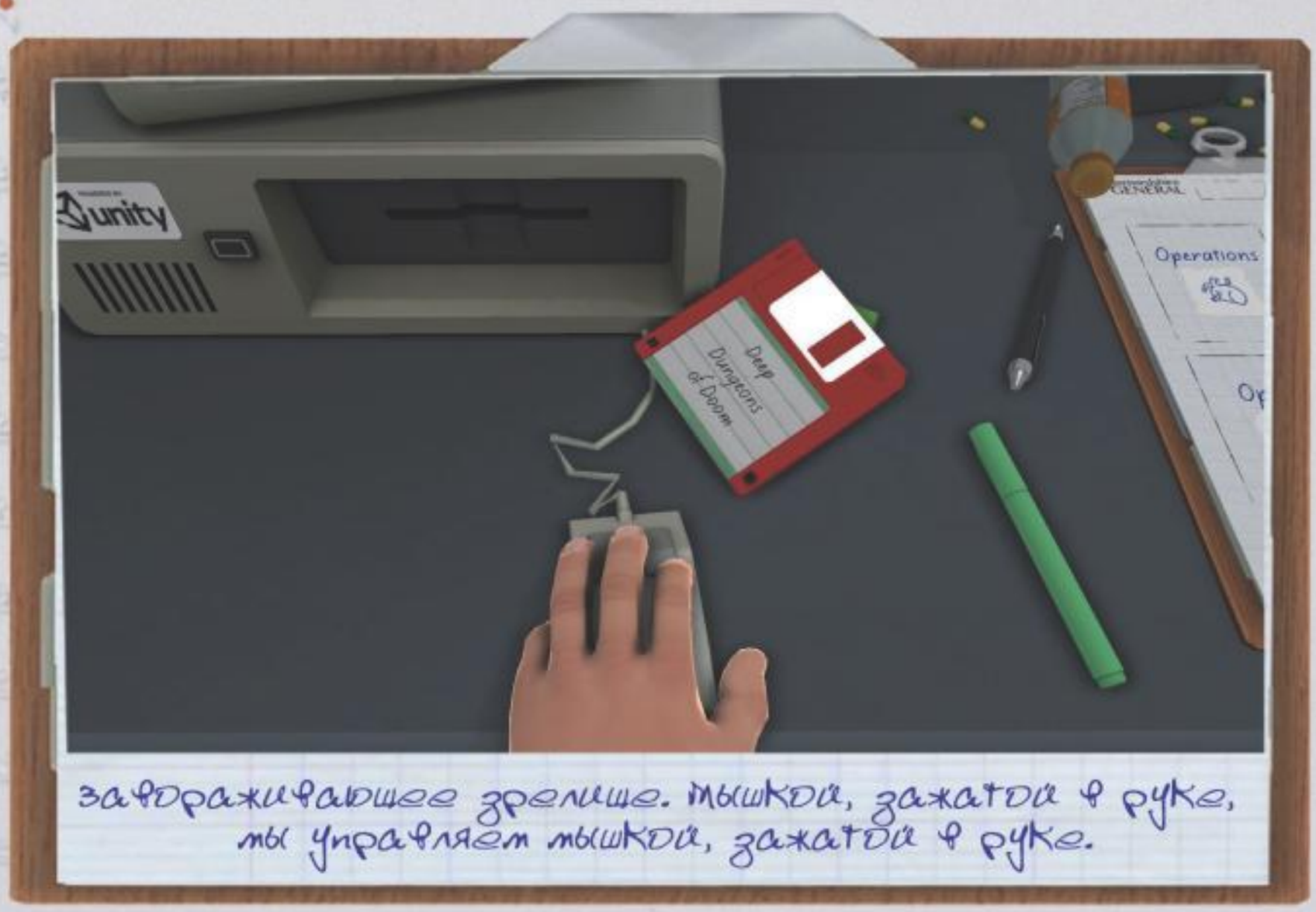
Ох уж эти шаловливые ручки

Надеемся, вы немного расслабились и вам уже совсем не страшно? Бу-у-у! Сейчас из шкафа вылезет Бука, а из зазеркалья выскочит Кэндимен!

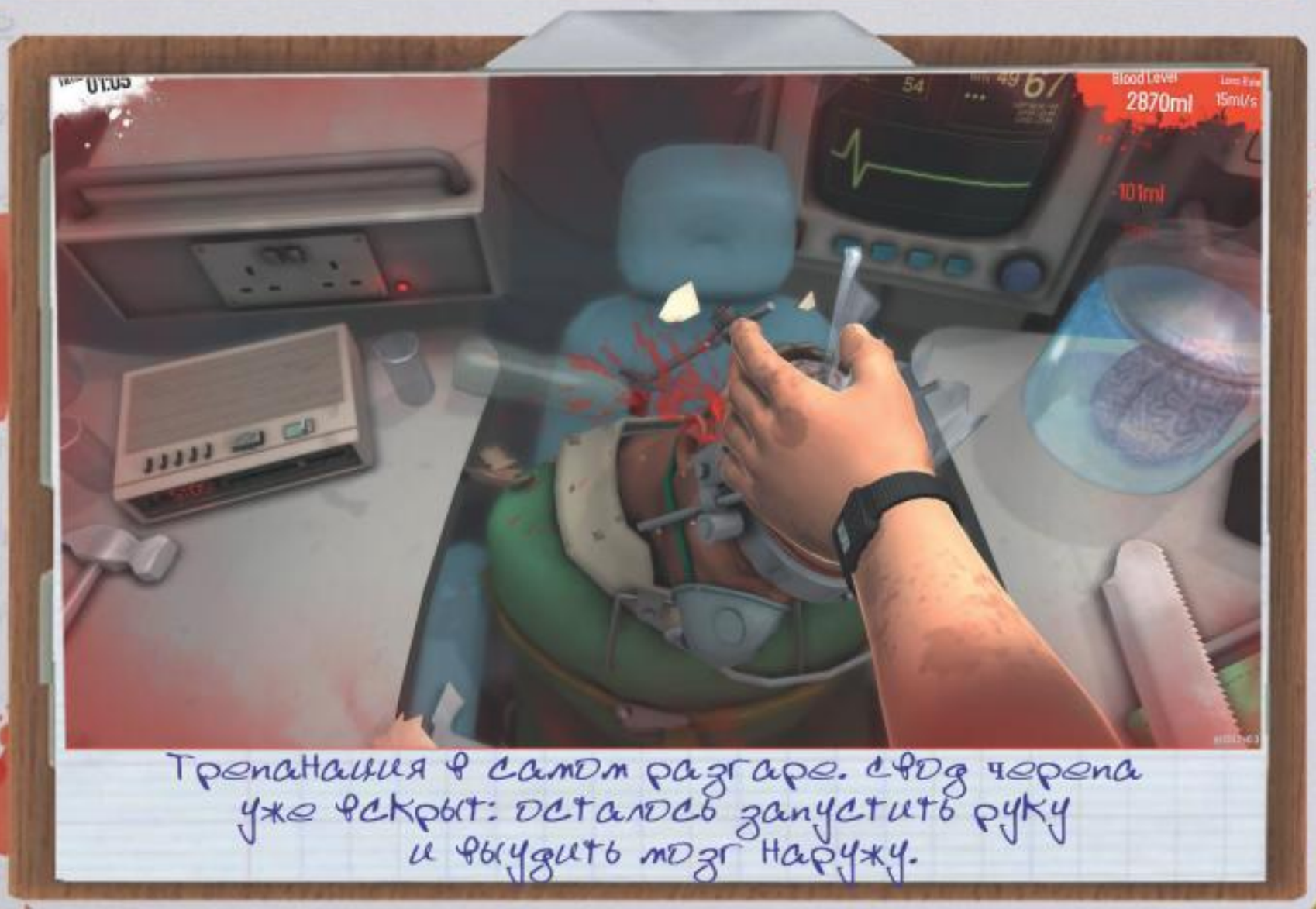
Нет, рано. Потерпите еще чуть-чуть, скоро начнутся настоящие ужасы, а пока мы расскажем немного об игровой механике, лежащей в основе Surgeon Simulator 2013, потому что это, безусловно, тема для отдельного разговора.

Surgeon Simulator 2013, как бы загадочно и подозрительно это ни звучало, — самый настоящий симулятор шаловливой ручки. В смысле, нашей с вами человеческой руки, если еще точнее — кисти. Запустив игру и оказавшись в главном меню, вы неожиданно обнаружите, что на экране нет курсора и вы не можете привычно подвести его к пунктам меню и выбрать интересующую опцию.

Зато на экране есть стол, на котором стоит старенький компьютер с флоппи-дисководом, разложены папки с документами, валяются ручки и фломастеры, лежит блокнот, разбросаны чайные ложки и рассыпаны какие-то таблетки. А еще перед вами находится рука, явно принадлежащая человеку. Судя по всему, мужчине. На запястье надеты электрон-



Завораживающее зрелище. Мышкой, зажатой в руке, мы управляем мышкой, зажатой в руке.



Трепанация в самом разгаре. Свод черепа уже вскрыт: осталось запустить руку и выудить мозг наружу.

ные часы. И как только вы слегка поводите мышкой, рука начинает перемещаться в такт вашим движениям. Попутно она раскидывает фломастеры, роняет со стола чашку, задевает клавиатуру, опрокидывает стаканчик с карандашами и ножницами — словом, ведет себя разнузданно и крайне неуклюже.

Очень быстро вы поймете, что рука не просто двигается по мановению мыши, она умеет опускаться и подниматься, двигаться вперед-назад и вращаться. На медицинском языке вращения кисти называются *супинацией* (ладонь вверх, студенты-медики запоминают этот термин с помощью фразы «*суп* принесли») и пронацией (ладонь вниз — «суп *про*лили»).

Все эти движения осуществляются при помощи все той же мыши, но уже с зажатой левой или правой кнопкой. Думаете все? Как бы не так! Пять клавиш — A, W, E, R и пробел — заставляют пальцы руки сгибаться. Вы просто ставите свои реальные пальцы на кнопки, и каждое нажатие приводит к сокращению соответствующего пальца у виртуальной кисти. Ощущения просто фантастические. Можно сделать «козу», сложить пальцы в «виват», но что-то нам подсказывает, что 99% игроков, разобравшись с управлением, первым делом прижимают к ладони все пальцы, кроме среднего. Игра прямо подмывает сделать именно этот неприличный жест.

На грани ощущений

Первые минут десять-пятнадцать вы просто учитесь управляться с рукой на экране. Наверное, нечто похожее чувствуют люди с ампутированной кистью, которым сделали электронный протез. Вы понимаете, что это почти ваша кисть и она работает, просто никак не можете приноровиться. Конечно, у людей без конечности на это уходят долгие недели, а иногда месяцы и даже годы тренировок, а научиться сносно двигать рукой в игре можно и за пять минут (на шлифование техники потребуется уже несколько часов). Но нам кажется, что именно эта немного жестокая аналогия максимально точно передает ощущения от первых минут знакомства с Surgeon Simulator 2013.

Это по-настоящему новый опыт, который невозможно получить ни в одной другой игре: попытки были, но настолько здорово задумку еще никто не воплощал в жизнь.

В главном меню вас поджидает еще немало развлечений. Можно ухватить поудобней ручку и написать ей что-нибудь в блокноте, вытащить дискету с инструкцией по управлению из дисковода, вставить туда другую с вымышленной игрой Deep Dungeons of Doom и полюбоваться на картинку на экране. Можно, в конце концов, схватить виртуальную мышку и повозить ей по столу. Да-да, мышкой, зажатой в руке, вы управляете мышкой, зажатой в руке. Только первая рука ваша собственная, а вторая — виртуальная.

Но, вдоволь наигравшись в главном меню, которое совсем не похоже на главное меню ни одной другой игры, вы рано или поздно тыкнете указательным пальцем в надпись «Heart Transplant» и отправитесь на свое первое хирургическое задание.

Общей темой Global Game Jam 2013 была фраза «Sound of a Heartbeat», то есть «биение сердца». Организаторы, разумеется, имели в виду абстрактный образ, нечто, что вызывает чувства и эмоции, но авторы Surgeon Simulator подошли к вопросу со всей возможной прямотой и непосредственностью.

Бу-у-у! Пора! Бука выскакивает из своего шкафа.

Кишки и кровища

Перед вами операционный стол. На нем в анастетическом сне, подключенный к аппарату искусственного дыхания лежит живой человек. *Пока* живой! Смахиваем рукой в сторону простыню, прикрывающую операционное поле. Ба! Что это у нас тут? Грудная клетка и часть брюшной полости уже вскрыты, диафрагму тоже кто-то услужливо удалил. Вот они, ребра, вот желудок, вон печень. А что это там бьется, прикрытое долями левого легкого? Ага, кажется, сердце. Оно-то нам и нужно!

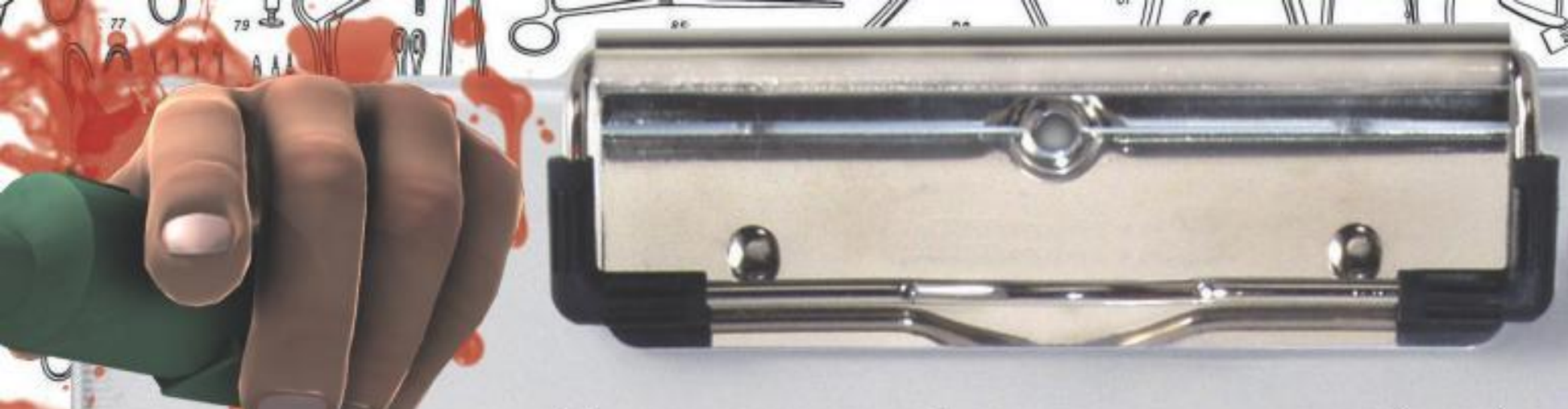
Хватаем неуклюжей рукой листовую пилу и начинаем пилить ребра. Кости крошатся и разлетаются во все стороны, демонстрируя прекрасную физическую модель Surgeon Simulator 2013 и ваше полное неумение обращаться с хирургическими инструментами. Кровь хлещет во все стороны, летят ошметки плоти, а неумолимый датчик в верхнем правом углу начинает обратный отсчет. Как? У пациента всего пять с половиной литров крови? Как мало и как обидно! Почему же она кончается так быстро? Надо работать быстрее.

Бросаем пилу, хватаем молоток и с размаху крушим неподатливую грудину. Пять-шесть ударов, и крепкая кость раздроблена. Пытаемся запустить руки в грудную полость, но остатки ребер мешают! Судорожно хватаем дрель, роняем, снова подбираем... Блин! Эти неповоротливые пальцы! Ухватываемся поудобней, высверливаем ко всем чертям остатки ребер. Бросаем дрель, пытаемся вытащить легкие — они выскальзывают. Черт! Черт! Вылезайте, ну же!

Выдираем легкие, но они снова выскальзывают и улетают куда-то под стол. Крови уже всего два литра. Едрить! Нужно остановить кровотечение. А что это у нас тут за шприц с веселой зеленоватой жидкостью? Ага, гемостетик! Кровеостанавливающее! Хватаем шприц, случайно укалываемся. Зараза! Почему гемостетик действует как наркотик? В глазах все плывет и двоится... о, эти радужные блики!

Кое-как удается остановить кровотечение и вколоть себе антидот из второго шприца. Фу-у-х, кажется, все нормально. Коллеги, как полагаете, пациент будет

Прости, Боб. Как-нибудь в следующий раз.



жить с одним литром крови? Да, я тоже так думаю. Продолжим.

Так, что нам тут еще мешает? Ага, желудок. Иди сюда, малыш. Как? Ты болтаешься на пищеводе? Кто бы мог подумать?! А мы тебя скальпелем. Брысь отсюда! Выуживаем желудок, второпях отшвыриваем его подальше. Что? Печень? Отправляйся за желудком.

А вот и сердце! Этот юркий красный комочек. Отсекаем сосуды. Как же тебя ухватить? Так? Нет, вот так. Вырываем сердце из груди и выбрасываем его. Открываем транспортировочный бокс (вы же не забыли, что у нас тут сложная операция по трансплантации важнейшего органа человеческого тела?), хватаем новое сердце. Выскальзывает? Ловим! Размашистым жестом кидаем его в абсолютно пустую грудную полость — там уже ничего не осталось. Сердце смешно шмякается, прыгает туда-сюда. Подталкиваем его пальцем, чтобы примерно легло на нужное место.

Бинго! Операция прошла успешно. Пациент будет жить! Поздравляю, коллеги!

Должно быть, боги сошли с ума

Да, вы все правильно поняли. Surgeon Simulator 2013 — это никакой не симулятор операционной. Это сумасшедшее, беспардонное издевательство над профессией хирурга. Массакр, возведенный в абсолют. Чтобы успешно провести трансплантацию, вам нужно всеми мыслимыми и немыслимыми способами докопаться до нужного органа, вырвать его, а затем просто швырнуть на его место точно такой же (по легенде, конечно, здоровый, а не больной) орган из пластикового контейнера со льдом.

И главное препятствие на пути — вовсе не сложная и достоверная анатомия или необходимость совершать тончайшие выверенные движения, как это делают настоящие врачи. Нет, здесь вы боретесь с виртуальной рукой, которой приходится выполнять довольно замысловатые действия с различными предметами и органами. Эдакая хирургия наоборот. Давайте все покромсаем, а дальше оно уж как-нибудь само срастется.

Если подходить к игре с такой логикой, то Surgeon Simulator 2013 выглядит как самая страшная, чудовищная, ужасающая и бесчеловечная забава на свете. Попирающая законы морали и все допустимые социальные нормы. Подумать только, издеваться над смертельно больным человеком (если что, в игре этого человека зовут Боб, именно над ним мы и проводим свои садистские эксперименты)!

Одна загвоздка. Все это обставлено настолько смешно и забавно, а сами вы настолько увлечены сложным процессом хватания неуклюжей рукой, что испепелять разработчиков праведным гневом и опорожнять на них упреки совсем не хочется. Даже вид крови здесь нисколько не пугает, а лишь веселит. Из-за оригинальной и сложной механики Surgeon Simulator, который в любом другом случае выглядел бы глупой и неуместной шуткой, превратился в очень веселую забаву с нестандартным геймплеем. Скажете — угар и содомия? Да, безусловно. Но комичная и самозабвенная.

Еще немного про кишки

Операцией по пересадке сердца дело, конечно, не ограничивается. Хотя и ее вы пройдете хорошо если раза с пятого. Это мы только так написали, словно все просто. На самом деле вы угробите не одного Боба, прежде чем на экране зажжется заветное «Success».

Чтобы полностью пройти игру, вам придется выполнить трансплантацию почек (сразу двух) и провести сложнейшую трепанацию, раздробив бедняге Бобу череп. И ничего, что современная медицина еще крайне далека от пересадки головного мозга, — ваш задорный смех, когда содержимое черепной коробки Боба вывалится из рук и сочно шмякнется об пол, с лихвой компенсирует эту научную недоработку.

А потом нужно еще провести те же самые операции, но уже трясясь в салоне реанимобиля. Органы станут выскальзывать намного чаще, инструменты будут выпадать прямо внутрь пациента, да и колоть себя проклятым шприцем не то с наркотиком, не то с гемостатиком вы будете постоянно.

Когда же вся эта свистопляска закончится, на столе в главном меню вас будет поджидать дискетка с секретным уровнем. Операцию по пересадке сердца придется провести в... невесомости. Болтаясь в космическом шатле где-то на орбите Земли. Разработчики, должно быть, вы сошли с ума?! Но спасибо вам за это.

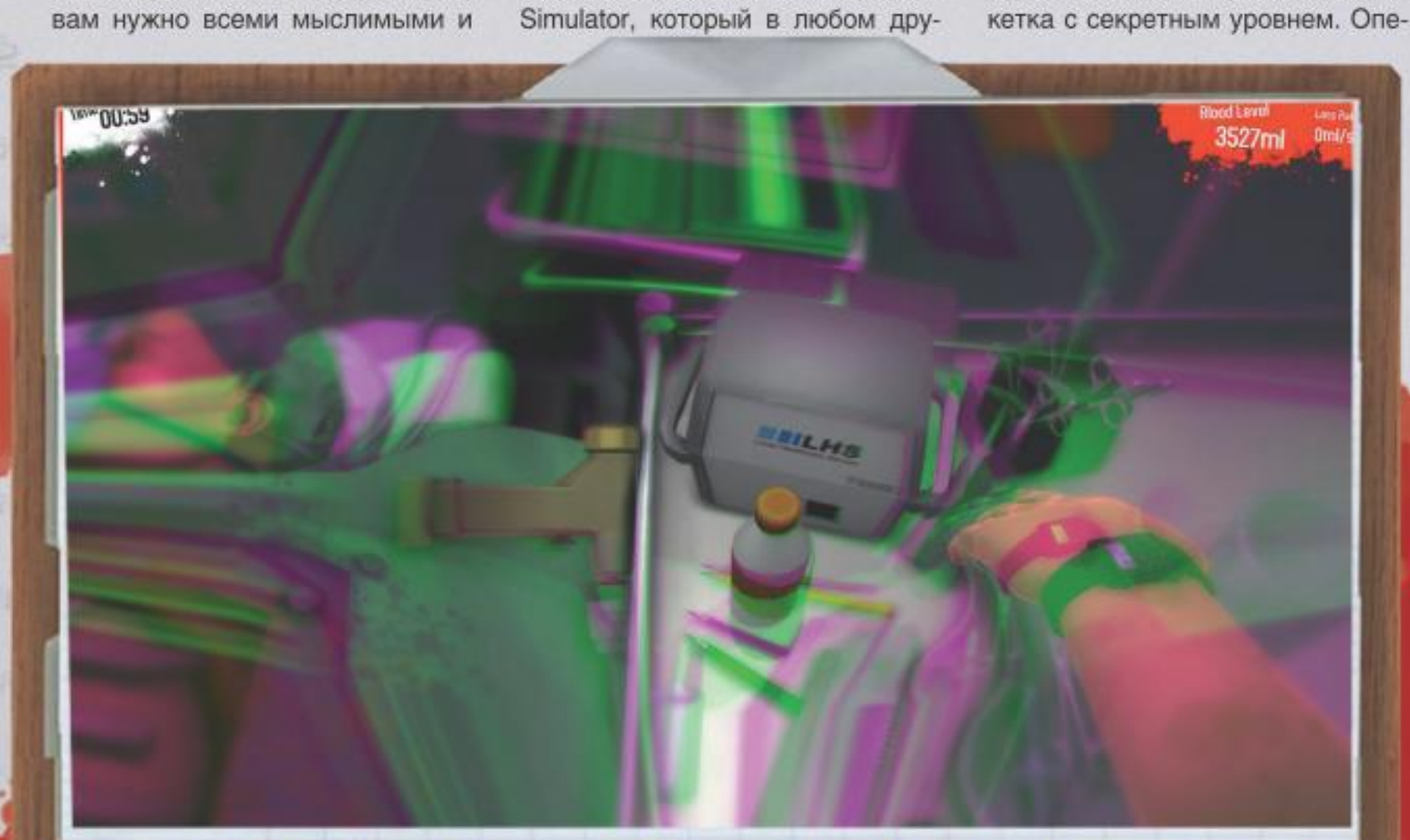
■■■

В завершение нашего маленького хирургического экскурса отметим еще одну очень важную вещь: Surgeon Simulator довольно сложно назвать игрой, хотя мы это и делаем. Это, скажем так, виртуальное развлечение, забава, кунштюк. Разработчики честно признаются, что и сами не научились нормально проходить творение рук своих, настолько хитровывернутое тут управление. Но, собственно, ради этого все и затевалось.

Surgeon Simulator требует усидчивости, дотошности, быстроты, реакции и черта в ступе. Вам либо сразу понравится эквилибристика с виртуальной рукой, и вы, закусив язык, пройдете игру на одном дыхании от начала до конца, а потом еще и начнете соревноваться сами с собой на время. Либо плюнете через десять минут, пожмете плечами и пойдете пить чай или играть во что-нибудь более привычное. И в этом нет ничего страшного. Surgeon Simulator вовсе не рассчитан на то, чтобы понравиться всем. Но те, кого зацепит нестандартная механика и черный, как смоль, медицинский юмор, получат от игры истинное удовольствие.

Да, оценки вы от нас не дождетесь. Ну, потому что… как оценивать *такое*?

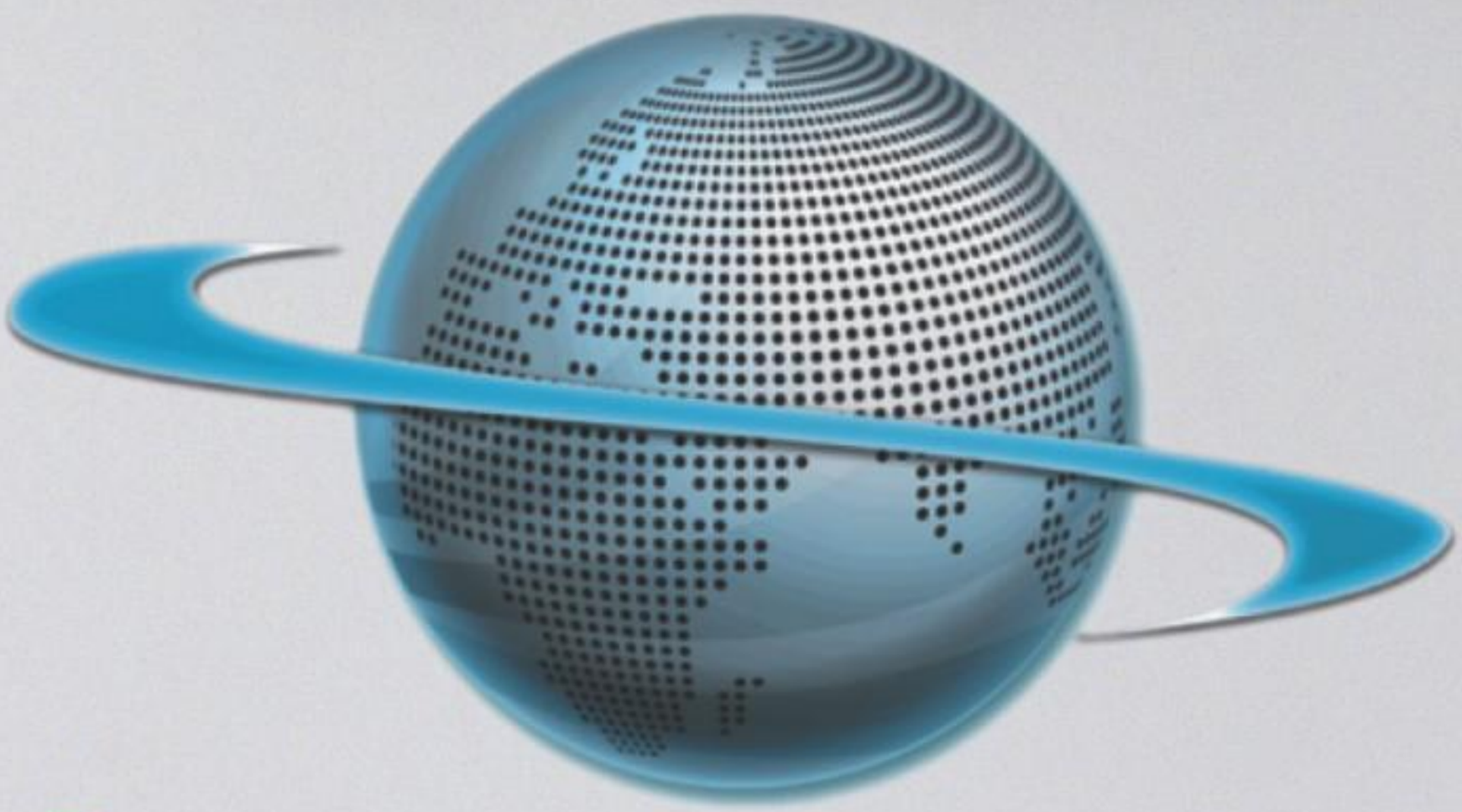
P.S. Если вы в совершенстве освоите Surgeon Simulator и вам покажется мало, пригласите приятеля или подругу. И попробуйте пройти игру вдвоем. Один управляет рукой, другой — пальцами. Это куда сложнее, а главное, веселее: «Эй, не урони мозги!» — «Черт, они уже под столом!» ■



Гемостатик такой гемостатик. Самое неприятное, что вместо антидот очень сложно – все дрожится.

Рейтинг и хирургично!

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА



В ДЖЕМЕ ПО САМЫЕ УШИ

Беседа с участниками Global Game Jam 2013

Мы уже в общих чертах рассказали вам про интереснейшее игровое явление — Global Game Jam. Но взгляд со стороны есть взгляд со стороны. А нам очень хотелось передать атмосферу джема, его дух свободы и творчества. Поэтому мы связались с участниками этого чудесного мероприятия и обсудили с ними джем с самых разных ракурсов.

Удивительно, но Россию на Global Game Jam представляло всего три команды, причем все три — из Краснодара. Люди, с которыми мы разговаривали, работают в разных компаниях, некоторые даже не были знакомы друг с другом до джема. И у каждого остались свои ощущения и мысли о GGJ, иногда дополняющие, а иногда чуть-чуть противоречащие друг другу, — и это особенно здорово, потому что наглядно показывает, что для каждого участника джем предстает в разном свете.

На наши вопросы ответили

Виталий Мовша
— основатель, моушендизайнер и аниматор студии «Две вороны».

Каролина Косарева
— концепт-художник.

Юрий Холод
— программист из e-Legion.

Евгений Чигарин
— инженер-программист из компании «Ростелеком».

Никита Артюхин
— дизайнер графических интерфейсов в Quazar Team.

В неведении

Удивительно, Global Game Jam проводится Ассоциацией разработчиков компьютерных игр, но внутри индустрии про него мало кто знает. Мы не раз задавали вопрос крупным девелоперам, в курсе ли они про мероприятие, но те лишь пожимали плечами. Почему так? Недостаток рекламы или джем и не стремится себя афишировать?

Виталий: Все на полном энтузиазме, без наград и призов, поэтому крупные девелоперы не видят выгоды от участия. В России действительно не хватает рекламы «Геймджема». Я считаю, после проведения мероприятия в Краснодаре другие города поймут, насколько все это просто и увлекательно, и поддержат нас. Мы своим участием и делаем рекламу.

Никита: Действительно, джем — как некий феномен. О нем вроде знают немногие, но каждый год он собирает огромное количество проектов. Получается, вниманием GGJ не обделен, но в то же время о нем не слышно. Наверное, потому, что это что-то личное — то, что люди там делают, они делают не ради хвастовства, а для души.

Евгений: Обычно крупные девелоперы проводят в университетской среде некие рекламные акции, чтобы привлечь разработчиков. Думаю, помощь в организации подобных джемов дала бы в долгосрочной перспективе готовые квалифицированные команды, которые с большей охотой пошли бы именно к девелоперу-спонсору.

Юрий: Да, о Game Jam многие не знают, а из тех, кто знает, многие в час икс находят разные отговорки, чтобы соскочить. Про крупных девелоперов я тактично промолчу.

Как проходит подготовительный этап? Джем — это ведь интернет-мероприятие. Не надо тратиться на поездки, на аренду площадей, все дешево и сердито. Но команды ведь как-то готовятся? Что вообще нужно, чтобы принять участие в джеме?

Каролина: Подготовки никакой не было. Все на месте. Пришли, познакомились, разбились по командам, получили тему — и вперед, работать! А принять участие может каждый желающий. Главное, чтобы мозг хорошо работал.

Юрий: Нужно желание.

Евгений: Я узнал о GGJ буквально за неделю до проведения, которая была очень занятой. Подготовиться не получилось. Думаю, лучшей подготовкой было бы проведение тренировочных джемов (можно использовать workshop). Определиться, какие задачи идут наиболее хорошо, и постараться использовать их в следующем GGJ. Конечно, можно всем работать из дома, связываясь через интернет, но при мозговом штурме (который как минимум в начале на некоторое время необходим) важна скорость и общение всех со всеми, и самое простое — собраться всем в одном помещении (это можно провести в университете, IT-парках, коворкинге, в крайнем случае — в кафе).

Виталий: Подготовиться можно, заготовив игровые движки или взяв с собой наброски графики. С нами такого не было. Делали все с нуля. Важную часть составило предоставленное место проведения. Хочется выразить искреннюю благодарность организаторам джема в Краснодаре.

Каждый раз организаторы озвучивают тему джема. Насколько она влияет на работу? Там же очень общие фразы. Под каждую можно теоретически абсолютно любую игру или концепт подогнать. Или есть все же какие-то ограничивающие рамки?

Виталий: Все зависело от фантазии участников. Каждый увидел что-то свое. После того как озвучили тему, была придумана масса идей. Большая часть из них была отвергнута по причине ограниченных временных рамок.

Каролина: Думаю, тема, заданная организаторами в GGJ, лишь повод, чтобы воображение у участников разыгралось. Игры могут быть связаны с ней как напрямую, так и косвенно. Больше вам скажу — второй вариант вдвойне приветствуется.

Евгений: Теоретически, конечно, можно подогнать любую игру, но тогда есть вероятность, что привязка игры к теме будет выглядеть натянуто, и всем это будет видно, — с такой игрой выходить несолидно. Кроме того, подгонять для большинства команд будет неинтересно, а брейнсторм на неожиданную тему может дать больше идей и решений.

Брейнсторм

Мы часто слышим фразу, что джем — это не про соревнование, а про брейнсторм. Важен результат, а не занятое место. Это на самом деле так или спортивный дух все же есть, а может быть, даже превалирует?

Каролина: GGJ действительно не соревнование, а скорее фестиваль. Главная задумка этого мероприятия — активизировать рабочий настрой, собрать в одном месте интересных людей из разных сфер деятельности, дать им возможность проверить свои силы и показать себя. Мест здесь не существует, никто не выигрывает, никто не проигрывает. GGJ просто стимулирует к созданию.

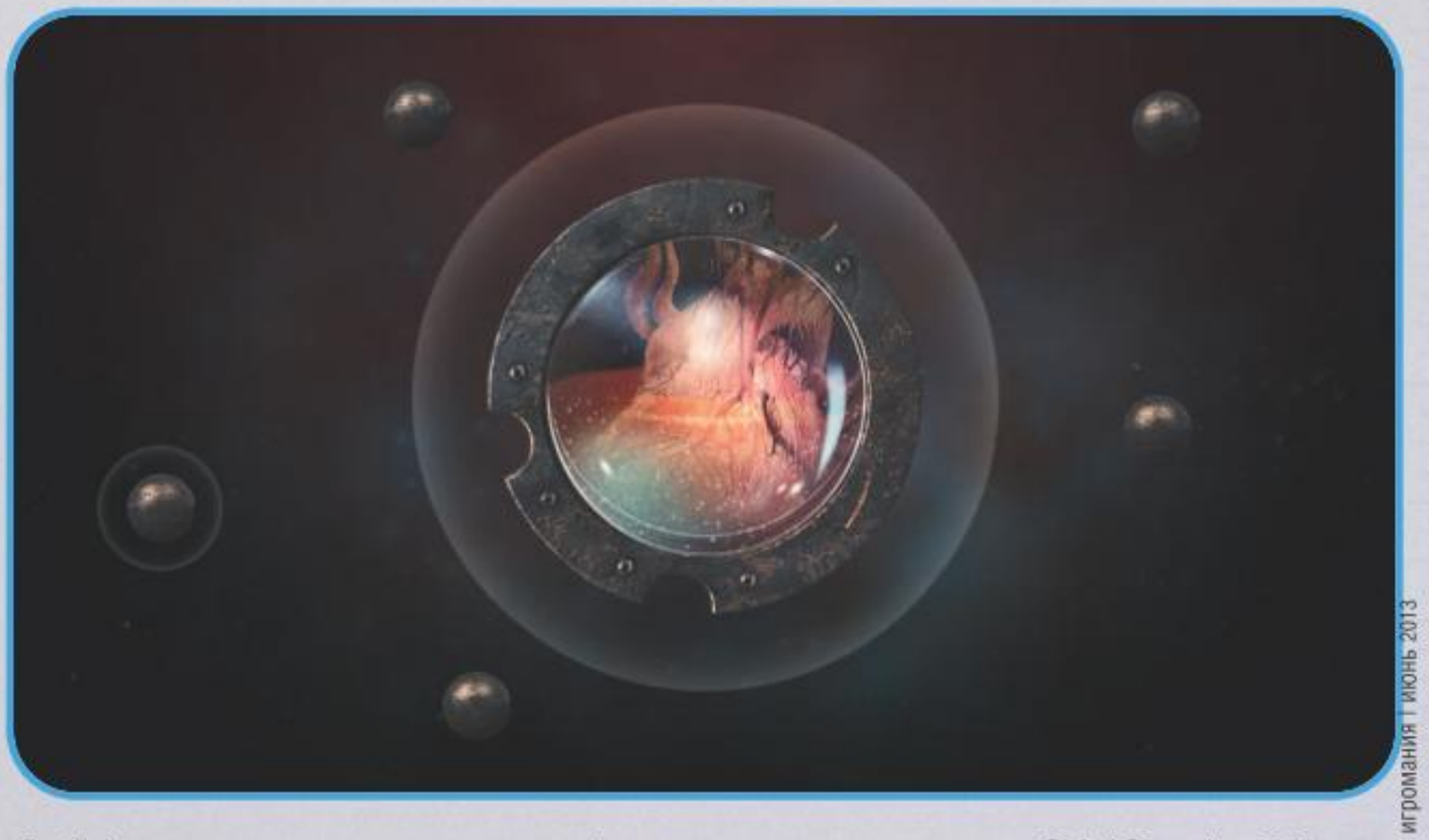
Евгений: Думаю, спортивный дух тоже важен.

Никита: Спросите любого участника, был ли он огорчен, когда в местных СМИ сказали, что джем — это соревнование? Уверен, он ответит: «Да». Спортивный дух был, но он заключался не в конкуренции, а в ограниченных сроках.

Виталий: Конечно же, спортивный дух присутствует. У каждого есть желание сделать игру, которая будет лучше других.

Юрий: Это не соревнование, и даже можно ждать помощи от участников других команд.

Мы слышали, что краснодарская команда — единственная, представляющая Рос-



BeatPulse — ритмическая игра, сделанная одной из краснодарских команд во время Global Game Jam 2013.

сию? Неужели это на самом деле так? То есть это очень круто, что есть вы, но почему больше никто не участвует?

Каролина: Да, мы, краснодарские девелоперы, единственные представители России в GGJ. Может оттого, что не многие заинтересованы в участии там, где нет «прямого пути к успеху и деньгам». Помню, как в комментариях под постом о GGJ на Facebook кто-то написал «Игры делают, чтобы бабло заработать, а вы зачем этим занимаетесь? Ничего же не завоевали». Не удивительно, что мало участников. С таким-то подходом!

Виталий: Полагаю, некоторые люди не очень хотят тратить двое суток выходных, которые они ждали всю рабочую неделю, но тем не менее им интересно. Некоторые совершенно не верят в успех и не понимают пользы данного мероприятия. Равнодушных нет. Останавливаться мы не собираемся: с каждым годом качество проведения джема будет повышаться и в нем будет участвовать все больше и больше людей.

Юрий: В Краснодаре есть люди, которые способствуют развитию подобных мероприятий и движений. Например, Евгений Соколов.

Никита: Для меня это тоже является загадкой. Уверен, в нашей безграничной стране очень много людей, которые хотели бы принять участие, но, к сожалению, почему-то этого не сделали. Наверное, у нас это получилось благодаря нашим организаторам, которые не пожалели денег и времени на джем.

Сколько человек может быть в команде? Есть какие-то ограничения?

Виталий: Ограничений нет. Сделать игру может и один человек, но сроки сжатые, поэтому без работы в команде не обойтись. Тут уже важны и идея игры, и профессиональный уровень участников.

Каролина: Ограничений нет. Правда, у нас команды были небольшие, по три-четыре человека.

Как набираете людей? До этого были знакомы или специально для джема скооперировались?

Виталий: Пришли все желающие. На обсуждении темы было очень много идей, шума, споров. Правда, когда дошло до дела, осталось совсем немного людей. Некоторые нашли, по их мнению, более важные дела, некоторым было просто интересно увидеть, что это за мероприятие и по какому принципу проходит, кто-то понял, что его возможности невысоки. Уверен, в следующий раз мы их увидим в качестве участников.

Никита: Не знаю, как другие, но меня пригласил бывший коллега, которого пригласили его бывшие коллеги.

Евгений: О мероприятии узнал из соцсетей. С кем-то был знаком заочно, с большинством участников впервые общался вживую, добавил их в друзья.

Каролина: И знакомые были, и незнакомые. Кто-то приходил новичком, осваивался, вливался в коллектив, кто-то уже давно вместе работал. Я, например, вообще никого не знала. Подружились уже в процессе.

Игровой вихрь

У вас на последнем джеме было несколько проектов. Получается, было сразу несколько команд из Краснодара?

Виталий: Да, было три команды. Формировались они случайным образом, через вопрос «Ты что умеешь?». Так уж получилось, что количество команд сформировало количество программистов одинаковой направленности.

Никита: Да, было несколько команд, мы разделились стихийно, кому какая идея больше понравилась — тот с тем и в команде.

Вы там все вместе работали? Вместе сидели? Где, кстати?

Виталий: Работали по договоренности — кто-то присутствовал круглосуточно, с перерывами на еду и душ, кто-то приходил по мере необходимости. Некоторые спали прямо на своих рабочих местах. Все это происходило в коворкинге CO-Place. Это оказалось лучшим местом проведения — большая площадь, оборудование, рабочая обстановка, удобное расположение.

Евгений: Несколько человек часть времени работали на удалении, кому как удобней. Я провел часов тридцать в CO-Place, где и происходил GGJ.

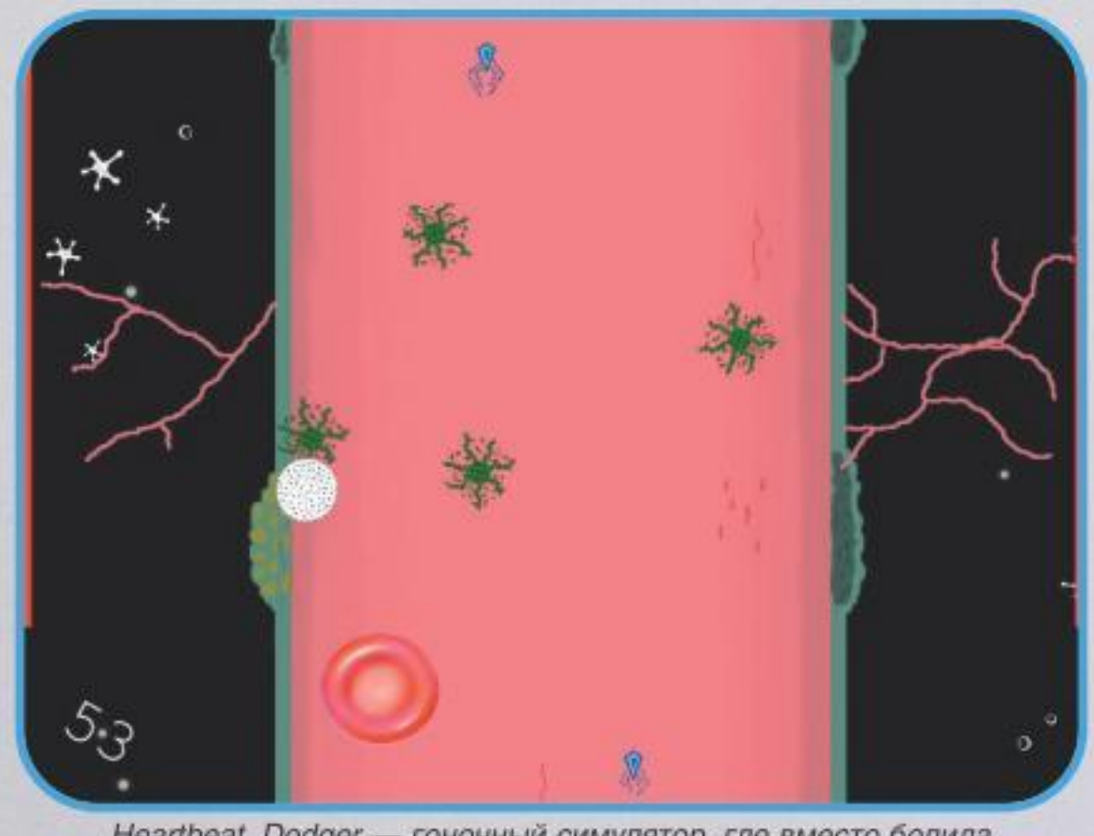
Каролина: Все мы были единой группой и работали на «общей территории». Просто разделились на небольшие команды вокруг нескольких концептов. Сидели в одной большой комнате с зеленым ковром, самодельными диванами, деревянными столиками и подобием кухни, где все участники собирались на «перекур».

Юрий: В начале сидели вместе, потом значительная часть людей ушла домой и «творила» там. Находились мы в CO-Place — это краснодарский коворкинг, уникальное место.

Чтобы участвовать, обязательно ли команде собираться в одной географической точке? Или есть группы, участники которых сидят в разных точках земного шара и общаются по скайпу/аське/еще как-то?

Виталий: Удаленная работа вполне возможна. Со мной примерно так и произошло. Не было возможности перевезти всю технику, поэтому я приезжал на место проведения для обсуждения ключевых моментов, а дома работал, периодически созваниваясь с остальными участниками.

Каролина: Каждый девелопер числился в команде своего города. Хотя, наверное, если кто-либо из Москвы, например, захотел поучаствовать с GGJ, а московской команды нет, мы бы его приняли к себе. Всегда приветствуем людей с потенциалом, в какой бы точке земного шара он ни находился!



Heartbeat_Dodger — гоночный симулятор, где вместо болида нужно управлять... эритроцитом. Ну а трасса, разумеется, проходят по кровеносным сосудам.

Pop-purrry — игра про котиков. Выглядит все незамысловато, но на самом деле там очень глубокая идейная подоплека.

Абсолютный ноль

Проект создается полностью с нуля или можно использовать какие-то наработки? Мы вот видели первые наработки по Surgeon Simulator 2013, который дорос до полноценной игры и сейчас продается в Steam. Так там на уровне концепта уже была очень неплохая графика и нормальный геймплей. Неужели это все было сделано за 48 часов?

Никита: Может быть, одним проектом занималось больше людей, может, они были более опытными, но брать старые наработки… не знаю, как бы весь сок теряется, да и сам факт, что игра сделана за 48 часов, уже не факт.

Каролина: Если имеются наработки, почему бы их не использовать? В конце концов, кто узнает, сколько лет уже у тебя имелись зарисовки персонажей, которые были созданы «просто так, поиграться ради», валялись без дела, а тут вдруг ты им применение нашел? Но мы в нашей команде все за 48 часов создавали, с нуля.

Евгений: Ничего не слышал об ограничении на использование наработок, главное — суметь привязать их к теме джема. Наработки нужны, и, наверное, лучше держать несколько наработок под разные типы игр. Возможно, некоторым командам повезло и тема джема была наиболее близка к их наработкам.

Виталий: Многие используют готовые движки, потом адаптируют под тему джема. С нами такого не произошло, так как опыта участия у нас не было, многие познакомились на месте. Некоторые зарубежные игры, которые мы увидели на презентации, были просто притянуты за уши к теме. Считаю, это не очень хорошо. Для некоторых участников джем является возможностью прорекламировать свое творение, над которым они работали довольно давно.

Собственно, 48 часов! Это же так мало? За это время кто-то хотя бы спит или работа идет безостановочно?

Евгений: 48 часов — мало, в то же время это близко к необходимому минимуму для создания проекта. Большинство серьезных программистов, дизайнеров и прочих специалистов имеют довольно-таки плотный график, и если на два дня их собрать еще более-менее реально, то о неделе, наверное, даже и мечтать не стоит. Несколько часов на сон все-таки ушло, желательно высыпаться заранее (у меня не было такой возможности). Если не ошибаюсь, на протяжении всех 48 часов как минимум один участник краснодарской команды работал над проектом, это впечатляет.

Никита: Работа шла всегда: пока человек бодрствовал одним полушарием мозга, то вторым спал, потом засыпало другое, а второе просыпалось.

Каролина: Разумеется, мы делали перерывы. Отдыхали, обедали, даже поспать успевали иногда, завалившись горой подушек. Если сообща работать, с удовольствием, то за 48 часов многое успеть можно. Процесс был очень активным.

Юрий: Участники сами рассчитывают свои силы, кто-то спал дома, кто-то прямо на диванах в CO-Place. Я, к примеру, не спал.

Виталий: Ограниченные рамки, на мой взгляд, наоборот, большой плюс. Это сильно мотивирует. Тем более когда понимаешь, что успех всего проекта зависит от успеха каждого участника команды. Подводить никого не хочется, да и показать миру, на что способен, никто не против.

Расскажите, что вообще происходит за два дня проведения джема? Очень хочется проникнуться духом и эмоциональным фоном.

Каролина: Может, это покажется странным, но все происходило спокойно, без суеты и спешки. Учитывая то, что времени немного, а сделать нужно кучу всего, ребята держались крайне героически, не поддаваясь панике, даже когда на носу был дедлайн. Мы работали в обычном режиме, каждый занимался своим делом, периодически советуясь и делясь результатами, новыми идеями. Атмосфера царила дружеская, веселая, в воздухе витал дух творчества.

Евгений: Честно говоря, у меня давно было желание поучаствовать в создании компьютерных игр, но не было уверенности в собственных силах. Идя на GGJ, я рассчитывал на интересный брейнсторм, хотел посмотреть на то, чем дышат производители игр. Часа через полтора-два я понял, что вполне могу попробовать заняться одним из проектов. Создание игр — это командная работа. Нужны программисты, дизайнеры, специалисты по звуку, редакторы уровней, тестеры. Можно сравнить с футболом, где есть вратарь, нападающие, защитники. Представьте себе, что вы пытаетесь играть в футбол в одиночку: хорошей игры у вас не получится. Когда же рядом с вами игроки, отлично дополняющие друг друга, то в этой команде игра идет намного качественней и азартней.

Юрий: Это было весело и интересно, но лучше в следующий раз сами приезжайте — и все увидите.

Узнаете физиономию? Все верно, это тот самый меметичный гном. Во время GGJ 2013 одна из команд (кстати, не русская, а из Атланты) сделал игру с его участием.

Surgeon Simulator 2013 был не единственной игрой про хирургию, созданной на GGJ. Засветилось еще семь (тоже, кстати, довольно необычных) проектов.

Виталий: Для меня это было первым опытом участия в подобных мероприятиях. На объявлении темы все были в довольно приподнятом настроении, идеи лились рекой. На этапе реализации все ушли в работу. Была уверенность во всех участниках команды. Каждый занимался своей частью и делал ее на отлично. Все было очень по-дружески и весело.

Конкретика

Как обстоят дела с местами и призами? Награды есть?

Каролина: Смотря как вы понимаете слово «награда». Для меня лично наградой послужили новые знакомства, творческий подъем и приобретенный опыт.

Евгений: Для меня главной наградой будет переход в игровую индустрию.

Виталий: Нашей главной наградой стало знакомство с талантливыми людьми своего города. Честно говоря, я даже не интересовался занятым местом. Мы поняли, что можем сделать игру за два дня, а это многое значит.

Расскажите о ваших концептах, созданных в процессе джема? Что-то из них выльется в реальную игру? На какой платформе?

Юрий: Мы пытались создать что-то новое и необычное. В итоге у нас получилась логическая игра, развивающая моторику и внимание играющего. В реальную игру наработки не пошли, так как у нас есть другой проект, существовавший задолго до Game Jam, над которым мы сейчас работаем.

Виталий: Наша игра называется BeatPulse. Это логическая игра, основанная на повторении ритма. Визуальный стиль задал концепт-дизайнер Адам Емтыль. Я и Никита Артюхин, который и является автором идеи, сделали всю графику. Программная реализация оказалась довольно сложной, поэтому до финального релиза все-таки необходима некоторая доработка. Разработка параллельно велась для Windows и для Android двумя программистами.

Каролина: Мы с ребятами из нашей команды продолжаем разработку инди-игры Pop-purry. Игра, в которой нужно пальцами тыкать в котиков, появляющихся на экранах, чтобы поднять настроение хозяйки. Сейчас занимаемся рисовкой, дизайном. Хотим сделать в игре много уровней, плюс чтобы в каждом из них менялись котята, образ хозяйки, интерьер комнаты. На данном этапе игра рассчитана только на платформу iPad, но в будущем мы сделаем ее также для Android. Уверяю, о Pop-purry вы еще услышите!

Евгений: В проекте моей команды был пазл. Центральная часть пазла — вращающийся круг, к которому нужно присоединить остальные части, хаотично двигающиеся вокруг и пульсирующие с разным ритмом. Повторяя ритм одного из элементов, можно притягивать его к центру. Основная часть команды успела сделать игру под Windows, я делал под Android, и у меня возникли проблемы на стадии отладки. Ранее я создавал приложения, в которых в любой момент можно было все остановить и посмотреть любую переменную, — в играх, идущих в реальном времени, это не очень удобно. Позже я догадался выводить необходимые переменные в самой игре. В 48 часов я не уложился. Сейчас в свободное время занимаюсь написанием игры под Android.

Никита: Нашими командами было создано несколько концептов, кто-то сделал простой проект, чтобы уложиться во времени, кто-то переоценил свои силы и не успел. Наша команда разработала игру-головоломку с интонационным геймплеем и, как нам кажется, вполне сносной графикой. Мы очень хотим продолжить ее разработку в ближайшем будущем и надеемся, что когда-нибудь она появится на прилавке магазина приложений. Но пока мы ждем удобного времени, когда можно будет собраться и продолжить созидание нашей игры. Про название Виталий уже сказал — BeatPulse. Это головоломка с ритмами, поскольку темой GGJ 2013 был ритмичный стук сердца. Визуально игра выглядит так: в центре экрана находится сердце, замкнутое в круглый сосуд, по краям сосуда находятся пазы, в которые мы должны заманить металлические шары, испускающие вокруг себя кольца, и, чтобы это сделать, мы должны нажимать на сердце в ритм этим кольцам. Тогда шары медленно начнут двигаться к своим пазам. С каждым уровнем ритм все сложнее. Игра изначально разрабатывалась для Windows RT, но впоследствии было решено добавить iOS, Android и Windows Phone. Видео геймплея есть на YouTube, просто наберите «BeatPulse».

Спасибо вам большое за развернутые интересные ответы. Искренне надеемся, что в следующем году, во-первых, мы сможем выбраться к вам и посмотреть, как джем проходит вживую. И очень хочется, чтобы в мероприятии приняли участие команды из других городов. Удачи вам.

Тотального сюра и психоцибического бреда среди проектов GGJ тоже хватает. Например, абсолютно шизофреничный Drug Runner.

Джем в очередной раз побил рекорд. В этом году во время мероприятия было создан 3141 концепт. Последней в полном списке на сайте джема (globalgamejam.org) значится чудесная анимационная игра про грибницу Heart of the Forest.

Если игра сделана на платформе, которую можно встроить в браузер, то зачастую опробовать проект можно прямо на сайте джема. Например, вот эта чудесная вещица, написанная на Html5, Java, JavaScript и Flash глубоко запала нам в душу. Надо оберегать маленькую овечку, уничтожая орлов и волков с помощью ружья и... вил.

Samsung рекомендует Windows 8.

SAMSUNG

Samsung ATIV smart PC Pro

Мощность ноутбука. Свобода планшета.

Свобода и удобство планшета в сочетании с функционалом мощного ноутбука: процессор Intel® Core™ i5 третьего поколения — в тонком и легком корпусе, с ярким сенсорным FullHD-экраном с диагональю 11,6", полной поддержкой Windows-программ, включая Microsoft Office, рукописным вводом с пером (S Pen) и 8* часами работы на одной зарядке. ATIV Smart PC Pro — незаменимый планшетный ПК для работы и развлечений!

Конфигурация и комплект поставки зависят от конкретной модели планшетного ПК.

*Время работы на батарее указано по результатам теста MobileMark (МобайлМарк) и может зависеть от конфигурации, настроек и запущенных приложений.

Красивая, быстрая, плавная Windows 8

ATIV – Art of Technology, Inspiration of Versatility*.
*Искусство Технологий, Безграничные Возможности. Smart PC – Умный ПК, Pro – Профессиональный, FullHD – высокая четкость. Товар сертифицирован. Реклама.

ЖАНР
Файтинг
ИЗДАТЕЛЬ
WB Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК
NetherRealm
ПЛАТФОРМЫ
Xbox 360, PS3, Wii U
САЙТ ИГРЫ
injustice.com

ЕЛЕНА ПОКРОВСКАЯ

СУПЕРГЕРОИ ТОЖЕ ЛЮДИ

INJUSTICE
GODS AMONG US

А вухгодичной давности **Mortal Kombat** — девятая часть легендарной серии от студии **NetherRealm** — перетряхнула жанр, решительно потеснив на файтинг-олимпе многочисленные японские игры. Вслед за США популярность Mortal Kombat распространилась по всему миру. Игра разошлась многомиллионным тиражом, различные турниры собрали тысячи участников, поклонники завалили форумы фанатским артом и самодельным видео.

При таком успехе неудивительно, что все файтинги, вышедшие после 2011-го, подверглись пристальному сравнению с MK. Кто-то откровенно подражал (**Dead or Alive 5**), кто-то пытался подражать, но не очень успешно (**SoulCalibur 5**), а кто-то продолжил двигаться в собственном направлении (**Tekken Tag Tournament 2**).

В свою очередь, неутомимый Эд Бун и его команда решили не наседать на свой главный сериал и начали новый проект — **Injustice: Gods Among Us**. До недавнего времени в их послужном списке не было файтингов, не связанных со вселенной «Смертельной битвы». Из стройного ряда выбивалась лишь **Mortal Kombat vs. DC Universe**, неоднозначный кроссовер, столкнувший героев двух, казалось бы, несовместимых миров. В Injustice эксперимент решили повернуть боком — игра полностью посвящена героям комиксов DC.

СВЕЖО ПРЕДАНИЕ

Одной из главных особенностей обновленного Mortal Kombat по праву считается увлекательный сюжетный режим. NetherRealm указали всему миру на то, что файтинги можно позиционировать не только как тренажеры для суровой выработки реакции, но и как доступные, зрелищные и увлекательные игры для любой аудитории. Что в них можно играть не с одной лишь целью сокрушать и властвовать в онлайн-боях, а еще и ради увлекательной, хоть и нелепой истории.

В Injustice разработчики развивают свою философию. Там, где сюжет Mortal Kombat мог показаться затянутым, а боевые эпизоды — слишком сложными и утомительными, Injustice гораздо более бережно относится к своему игроку. Совместно с художниками DC Comics (отдельный предмет гордости разработчиков) сценаристы придумали новую сюжетную линию, сталкивающую лбами Бэтмена, Супермена, Флэша, Чудо-женщину и еще пару десятков персонажей разной степени известности.

Начинается все, как водится, с проделок Джокера, продолжается в путешествиях между параллельными реальностями, а заканчивается... впрочем, давайте лучше оставим это тайной, чтобы не портить вам удовольствие. Тем более что на прохождение сюжетного режима требуется совсем немного времени — всего 3-4 часа (хотя для файтингов это много), большую часть которых занимают диалоги и ролики. Бойцы постоянно меняются, на каждого персонажа приходится в среднем по четыре поединка, изредка перемежаемых QTE-сценками.

Чуть в стороне от основного сюжета располагается режим S.T.A.R. Labs. Знатоки Mortal Kombat легко смогут провести параллели со знаменитой Башней испытаний. Две с лишним сотни разнообразных заданий, снабженных мини-сюжетами, долго не дадут заскучать.

А ВМЕСТО СЕРДЦА ПЛАМЕННЫЙ МОТОР

Одна из главных особенностей файтингов в том, что геймплейные отличия между сериями

Аквамен, один из самых неоднозначных героев DC Comics, в Injustice выглядит более чем убедительно.

Зеленую Стрелу озвучил тот же актер, что исполняет роль супергероя в сериале по мотивам, который сейчас с успехом идет на американском телеканале CW.

В дорелизной версии игры Флэш был самым сильным персонажем. В финальной версии его сделали слабее, с балансом все в порядке.

здесь гораздо глубже и масштабнее, чем в других жанрах. Сравните, например, **Street Fighter** и **Tekken**, а потом **Battlefield** и **Call of Duty**. Учитывая это, несколько удивляет, что Injustice больше напоминает **Marvel vs. Capcom**, чем непосредственно Mortal Kombat.

Три кнопки отвечают за слабый, средний и сильный удары. Вместе с различными направлениями они формируют наборы комбинаций для каждого из двадцати четырех персонажей. Четвертая кнопка отводится под спецспособность, уникальную для каждого бойца: Бэтмен призывает механических летучих мышей для защиты и нападения, Женщина-кошка выполняет стремительную комбо-атаку, а Киборг восстанавливает часть здоровья.

У некоторых персонажей коронным приемом является смена оружия. Чудо-женщина переключается с кнута на меч, а Найтвинг соединяет свои жезлы Эскрима в одну палку (с полным изменением списка приемов).

Не обошлось и без странных дизайнерских решений. В частности, блок, занимавший в Mortal Kombat отдельную кнопку, переехал на направление «назад», как принято в большинстве двухмерных файтингов. В положении сидя, когда вы зажимаете стрелку «Вниз», блок срабатывает автоматически (то есть вам не надо дополнительно жать кнопку «Назад», как иногда говорят — держать диагональ). Это многократно озвучивалось в интервью и особенно выделялось разработчиками, но приноровиться к изменениям от этого не легче. Непривычно? Да. Удобно? Ну...

Это первое, но далеко не самое важное отличие Injustice от коллег по жанру. Куда любопытнее, что в игре NetherRealm нет раундов. Казалось бы, как такое возможно? Оказалось, весьма просто. Injustice не совершает революций и не переизобретает жанр, но изящно маскирует поднадоевший штамп. Каждый боец обладает двойной полоской жизни. После того как закончилась первая, персонаж пару секунд приходит в себя, а оппонент в это время высказывает в его адрес короткую, но емкую реплику («Тебе все мало?!»). Потом поверженный встает — и драка продолжается как ни в чем не бывало. Имейте в виду, что если у противника осталось, скажем, 5% жизни, то любая, даже самая сильная атака нанесет ровно пятипроцентный урон, не больше. Так что не стоит торопиться спускать энергию в суперудар, если можно добить соперника простым пинком.

Лекс Лютор в Injustice стал положительным персонажем. Впрочем, это неудивительно на фоне безумия Супермена.

ЛОМАЯ СТЕНЫ И УСТОИ

К слову, об энергии. В нижней части экрана, под ногами у каждого персонажа, располагается разделенная на четыре сегмента полоска. Заполняется она вполне традиционно — по мере нанесения урона, а вот расходуется как привычными, так и необычными способами. Потратив одно деление, персонажи начинают применять усиленные версии ударов и улучшенные техники. Если использовать сразу всю энергию, откроется доступ к местному аналогу X-Ray из Mortal Kombat, причем выполняется он точно так же — одновременным нажатием двух шифтов.

Но самое интересное происходит, если израсходовать половину запаса, — включается так называемый Wager, инновация NetherRealm. Режим представляет собой мини-тотализатор, который проходит прямо во время боя. В качестве ставки выступает здоровье персонажей, а в качестве множителя — энергия. Включил Wager, поставил две трети запаса энергии и выиграл? Получаешь восстановление жизни на определенный процент. Рискнул и проиграл? Терпи соответствующий урон. Учитывая отсутствие раундов, восполненное здоровье может серьезно повысить шансы на победу.

Наконец, мы подошли к главному предмету гордости разработчиков — интерактивным аренам. У команды Эда Буна получилось то, что до сих пор не удавалось никому. Арены перестали быть просто фоном — теперь это полноценный и важный элемент геймплея. В полтора десятка зон попали почти все канонические места из комиксов: лечебница Аркхем, пещера Бэтмена, улицы Метрополиса... Каждая арена усыпана объектами. Различные ловушки, роботы, ракеты, мотоциклы, какие-то ящики и бочки неизменно активируются одним нажатием кнопки, но их использование различается в зависимости от стиля боя того или иного персонажа.

Если отважная амазонка Чудо-женщина легко может схватить каменный шар и швырнуть в оппонента, то ловкий и изворотливый Зеленая Стрела использует его для прыжка, чтобы оказаться на другом конце арены и оттуда послать во врага смертоносный град стрел.

Наконец, каждая арена, по сути, состоит из двух независимых зон. Нанеся исподтишка

Чудо-женщина — главная красотка Injustice.

особый удар у «стены», ее можно легко «пробить» телом своего оппонента (в некоторых случаях это и правда стена, но может быть и пол, или цистерна с бензином — взрывная волна откинет жертву на крышу) и, просмотрев небольшой видеоролик, оказаться в совершенно иной зоне той же арены. Впрочем, вернуться можно аналогичным способом.

Любопытно, что окружение будто бы отвечает на все ваши действия: после мощного комбо может рухнуть вывеска, обвалиться крыша или и вовсе что-то взорваться.

ДВОЙНОЕ ДНО

Одно из ценнейших качеств любого файтинга — его глубина. Чем многограннее механика, чем больше вариантов противодействия и стратегий, тем дольше будет жизненный цикл игры. Injustice в этом отношении пытается усидеть сразу на двух стульях — быть дружелюбным к новичкам и увлекательным для ветеранов. И что более неожиданно — у творения NetherRealm это вполне успешно получается. Достигается результат за счет увеличения той самой пропасти между хаотичным нажиманием на кнопки и осознанным использованием всех игровых возможностей.

В Injustice можно и нужно играть с друзьями. Боевая система на начальном уровне требует минимальных навыков, при этом не теряет зрелищности. Но стоит копнуть чуть глубже, как становится понятно, что игра в сотни раз сложнее, чем может показаться на первый взгляд. Разнообразные тактики и механики, взаимодействие с аренами и интерактивная составляющая открывают перед игроками огромное число возможностей.

Освоить их поможет продуманный и тщательно организованный режим обучения, унаследованный Injustice от Mortal Kombat, а отточить — обязательная для любого файтинга «Тренировка».

Более того, разработчики сделали все, чтобы профессиональным киберспортсменам было комфортно, даже включили данные фреймдаты в список приемов. Никаких руководств и гайдов — максимально подробная информация теперь доступна прямо в игре.

■■■

Минусы мы приберегли напоследок, но только потому, что их совсем мало и они некритичны. Во-первых, NetherRealm так и не покорилось искусство создания плавной боевой анимации, увы. С другой стороны, Mortal Kombat благосклонная публика прощала гораздо более серьезные огрехи.

Еще одна вечная проблема файтингов от NetherRealm — неважный сетевой код — тоже осталась нерешенной. Играть в Injustice онлайн не всегда комфортно из-за обилия технических проблем. Причем на «исконно файтинговой» PS3 дела обстоят даже хуже, чем на Xbox 360.

Но все это по большому счету мелочи, которые, мы не сомневаемся, уже скоро исправят патчами. Injustice получился в достаточной степени инновационным и в то же время веселым и сбалансированным файтингом, чтобы понравиться каждому. Будем надеяться, что продажи окажутся на уровне и мы увидим продолжение серии. А уж дальше в NetherRealm о ней позаботятся. ■

ЗНАК ГТО НА ГРУДИ У НЕГО, БОЛЬШЕ НЕ ЗНАЮТ О НЕМ НИЧЕГО

В России Injustice: Gods Among Us вышла в расширенной версии — «Советском издании». Отличается оно не только заметной издалека ярко-красной обложкой, но и наличием в комплекте загружаемого дополнения Red Son — «Красный сын».

Среди многочисленных комиксов DC Comics отдельной строкой выделяется серия Elseworlds, посвященная альтернативным вариантам развития знакомых историй: Бэтмен, борющийся со злом в эпоху Гражданской войны, Супермен — звезда спорта, Лига справедливости на Диком Западе... Вариантов множество, и одним из них является мини-серия из трех выпусков под названием Red Son.

Автором «Красного сына» является шотландский художник Марк Миллар. Одной из самых известных его работ считается серия комиксов «Особо опасен», положенная в основу одноименного фильма Тимура Бекмамбетова.

Завязка Red Son проста: приземлившийся на Землю младенец Супермен попал не в благословенную Америку, а в забытый богом украинский колхоз. Виной всему — банальная пара часов разницы. Земля, как говорится, просто не той стороной повернулась. И вот, пятидесятые годы, культ личности Сталина, холодная война, а подросший Супермен носит трико с изображением серпа и молота на груди и одним своим именем наводит страх на капиталистические Соединенные Штаты. Там, впрочем, не сидят сложа руки. По просьбе ЦРУ Лекс Лютор создает клона Супермена — Бизарро. И пошло-поехало...

Серия была высоко оценена по всему миру, а теперь получила свое отражение и в Injustice. Дополнительный набор Red Son включает альтернативные костюмы для Супермена, Чудо-женщины и Соломона Гранди, а также два десятка новых испытаний для режима S.T.A.R. Labs. Этого достаточно, чтобы проникнуться атмосферой. Да и поиграть за Супермена, щеголяющего советской эмблемой на груди, или за Соломона Гранди в ушанке со звездой — ох как приятно.

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✓
Оригинальность	✓
Легко освоить	✓

Дождались?

Амбициозный, инновационный и очень зрелищный файтинг про супергероев от создателей Mortal Kombat.

Геймплей	9
Графика	7
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

8,5

«Отлично»

КАРМАННАЯ НЕСПРАВЕДЛИВОСТЬ

ОБЗОР МОБИЛЬНОЙ ВЕРСИИ INJUSTICE

МАКСИМ ИВАНОВ, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Условно-бесплатная модель давно расцвела на Android и iOS пышным цветом, но в хардкорные проекты ее стали внедрять относительно недавно. Мы уже писали о драконовских мерах Square Enix и рассказывали о Die Hard и Real Racing 3, теперь настал черед портативной версии Injustice.

Игра заимствует механику у золотого хита Epic Games, Infinity Blade: вам нужно лишь проводить пальцами по экрану, чередуя обычные, сильные и суперудары, на которые уходит энергия бойцов, и вовремя ставить блок (два пальца на экране одновременно). Перед следующим боем можно подождать, пока энергия восстановится сама, а можно заплатить и продолжить игру немедленно.

Серьезным разочарованием стало отсутствие главных особенностей «большой» Injustice. Так, разработчики напрочь забыли об интерактивном окружении: ничего нельзя ни сломать, ни разбить, ни даже слегка деформировать. Уровни тут всего лишь картонные декорации, хоть и очень красивые.

Битвы проходят трое на трое, в любую минуту вы можете сменить выбранного супергероя. Привычных совместных добиваний в мобильном Injustice нет, хотя взаимодействие между членами команды напрашивалось само собой.

У каждого персонажа имеются уникальные комбо-атаки. Женщина-кошка обнажает когти и больно царапается. Зеленый Фонарь материализует турбину самолета (напомним, Зеленым Фонарем тут является Хэл Джордан, пилот, а не Кайл Райнер) и начинает ею размахивать, а Зеленая Стрела расчехляет лук и нашпиговывает оппонента электрическими снарядами. Комбо-атаки можно покупать и составлять из них сет — доступные добивания появятся рядом с другими иконками.

Перемещается герой автоматически, поэтому геймплей не страдает из-за отсутствия настоящих клавиш. Даже прыгать Флэш и его друзья не могут, что ощутимо сказалось на тактической составляющей. Все поединки предельно похожи друг на друга: вы просто наносите свои и блокируете чужие удары, изредка обращаясь к коронным. Развернуться просто негде, и поэтому в мобильную версию Injustice не получается играть подолгу — уже через полчаса-час хочется сделать большой перерыв.

За пределами поединков мобильный Injustice, страшно сказать, и не файтинг вовсе, а коллекционная карточная игра. Команду из трех бойцов нужно составлять с умом. Оптимально взять одного верткого, с быстрой атакой, другого грузного, с кулачищами потяжелее (на старте отлично подойдет запакованный в экзоскелет Лекс Лютор), и кого-нибудь с эффективными спецприемами. В течение битвы вам нужно будет постоянно решать, кого из тройки лучше всего поставить против очередной пачки оппонентов. Вот и вся тактика, но тасовать персонажей по-настоящему интересно.

Главная проблема iOS-версии — пристальное внимание к вашему кошельку. Поначалу (где-то на первых 15-20 аренах) играть без капиталовложений вполне комфортно, что выгодно выделяет Injustice на фоне той же Dungeon Hunter 4 (см. рубрику «Мобильный дайджест»). То есть первые час-полтора «попрошайничества» вы почти не заметите. Разве что придется иногда ждать по 10-15 минут между боями, ожидая речарджа энергии.

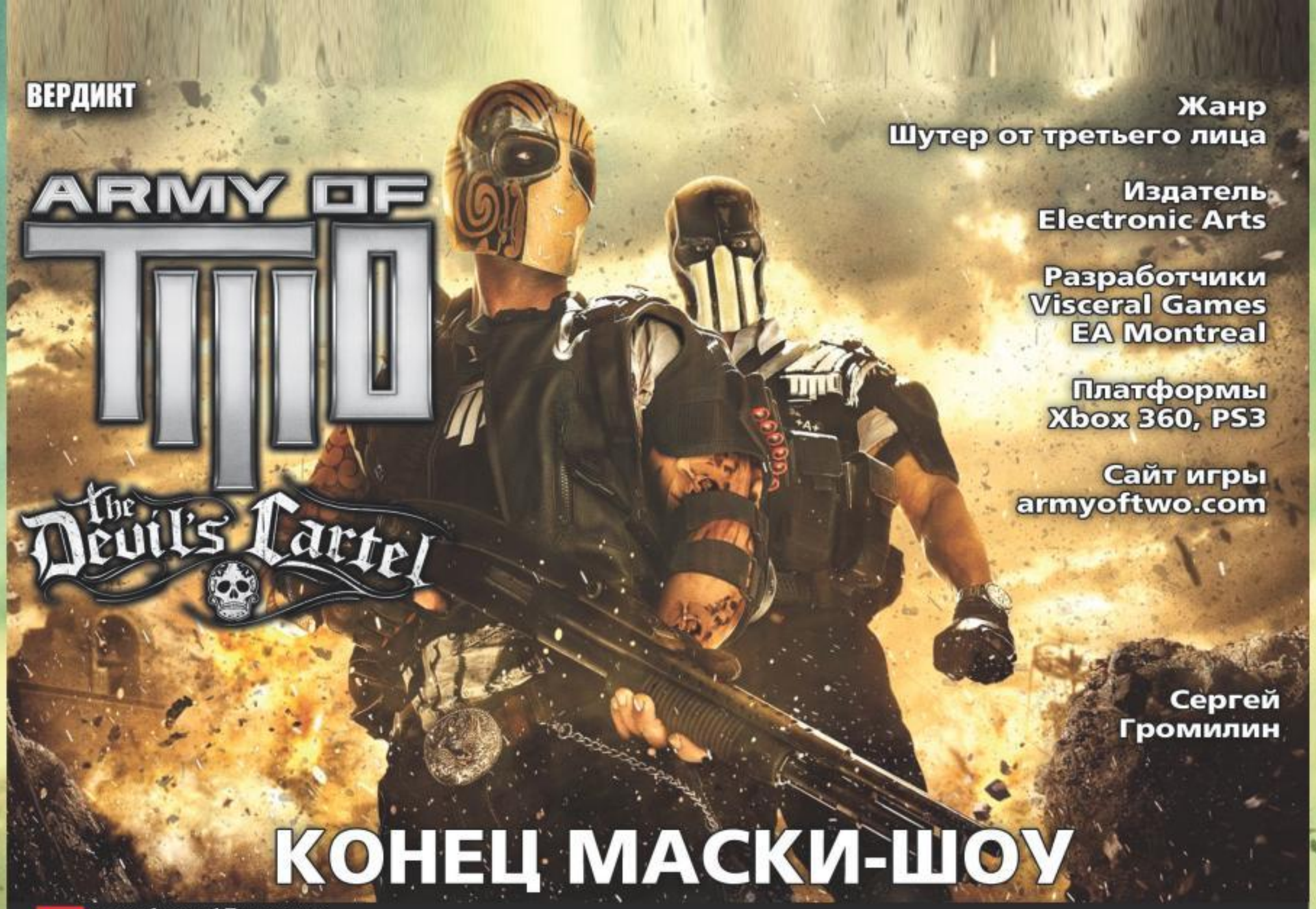
Но вот потом... В какой-то момент вы доходите до противников, которых победить вашей прокачанной партией просто невозможно. В обычном файтинге вы бы раз за разом кидались в бой и в какой-то момент с помощью мастерства забарывали бы их. Но в портативном Injustice механика очень простая — поэтому вы в какой-то момент замечаете, что все делаете идеально, но победить не можете. Игра настоятельно подталкивает вас к покупке новых героев. И вот тут случается неприятное откровение. Чтобы купить топового (Супермена) или предыдущего по силе (Думсдея) персонажа и прокачать их до максимума, вам надо потратить... около двух тысяч рублей. Только вдумайтесь! Две тысячи на одного перса! А играете-то вы в партии, значит — покупать надо сразу трех (по крайней мере, желательно). Даже американцы, которые крайне снисходительно относятся к внутриигровым платежам, на форумах недоуменно восклицают: «Разработчики! Вы что, совсем с ума сошли?».

На самом деле можно обойтись вообще без вливания денег и таки пройти игру. Но для этого придется раз за разом возвращаться на уже пройденные арены, потихоньку зарабатывая на новых героев и прокачку. Переигрывать одни и те же бои десятки, даже сотни раз. Это очень долго и очень нудно. Такие дела.

■■■

Сюжетной кампании в игре нет, зато есть возможность разблокировать костюмы для персонажей консольной версии, и это, пожалуй, главная причина, по которой купившим «большую» Injustice стоит обратить внимание на мобильное приложение. Во всем остальном это далеко не идеальная, но все-таки неплохая игра для iOS, от которой несколько часов можно получать удовольствие, не раскошеливаясь. ■

ВЕРДИКТ



Жанр
Шутер от третьего лица

Издатель
Electronic Arts

Разработчики
Visceral Games
EA Montreal

Платформы
Xbox 360, PS3

Сайт игры
armyoftwo.com

Сергей Громилин

КОНЕЦ МАСКИ-ШОУ

Первая **Army of Two** хоть и не стала знаковым событием, но смогла завоевать немало поклонников, которые простили игре невменяемый сюжет, мелкие недостатки по части баланса и дешевую графику ради оригинальной (на тот момент) механики кооперативного шутера.

Проработанная система напарников, пожалуй, сделала Army of Two одной из лучших кооп-игр, не уступающей куда более дорогим и именитым конкурентам в лице **Gears of War**, **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter** и **Resident Evil 5**.

В сиквеле 2010 года концепция совместного прохождения не получила заметного развития, но Army of Two серьезно прибавила в зрелищности и обзавелась интересной системой моральных дилемм: на поле боя вам приходилось делать выбор между взаимоисключающими действиями, каждое из которых имело свои последствия.

Когда EA анонсировала третью часть и объявила о смене движка Unreal Engine 3 на более современный Frostbite 2, поклонники сериала обрадовались, понадеявшись, что их наконец-то ждет *настоящий* шаг вперед. Увы, **Devil's Cartel** получилась совсем не такой, как хотелось бы. Игра стала красивее, где-то динамичнее, но при этом разработчики зачем-то выкинули из нее все то, что делало Army of Two особенной, выделяло среди массы других военных шутеров.

Маскарад

Начнем с того, что звезды предыдущих частей сериала — Элиот Салем и Тайсон Риос — присутствуют в Devil's Cartel лишь в качестве второстепенных персонажей, а в главных ролях теперь новички Альфа и Браво. Личности новых героев, надо сказать, столь же условны, как и их имена: старички Риос и Салем, даже будучи задвинутыми на второй план, все равно вчистую переигрывают безликих новобранцев. Альфа и Браво пытаются казаться живыми людьми, изображая душевные метания (неубедительные) и отпуская сальные шуточки (несмешные), но их картонную сущность это изменить не в состоянии.

Надо сказать, Салем и Риос сами были не бог весть какими многомерными личностями и не чурались казарменного юмора, но на фоне молодняка старые герои выглядят просто шекспировскими персонажами.

Что касается повествования, то здесь Devil's Cartel тоже не отличается особой изысканностью, но в один момент игра подкидывает неожиданный сюжетный твист. Открывшиеся обстоятельства пробуждают любопытство, заряд которого позволяет до самого конца игры не зевать во время сюжетных кат-сцен.

Отсекая все лишнее

В скучных персонажах хорошего, конечно, мало, но это мелочи в сравнении с деградацией, постигшей игровой процесс. В Devil's Cartel разработчики последовательно уничтожили все хорошее, что было в Army of Two: система морального выбора ликвидирована, зависимость от напарника сведена к минимуму, почти все кооп-приемы упразднены. Если раньше в одиночку герой был практически беспомощен, то теперь взаимодействие с партнером по большому счету сводится лишь к получению от него лекарства, когда приспичит.

Любые совместные действия поощряются бонусными очками, но это, увы, единственный стимул, чтобы действовать в команде. Никакой практической необходимости в отвлекающих маневрах и фланговых атаках нет: чтобы пройти игру, достаточно просто бежать вперед и стрелять во все, что движется. Уровень сложности по сравнению с предыдущими частями заметно снизился.

Жаль, что все масштабные разрушения — результат работы скриптов.

Этот скриншот исчерпывающе описывает игровой процесс: бежим и стреляем. Все.

Тут надо оговориться, что некоторые изменения вполне оправданны. По неуклюжему режиму Back to Back, когда, попав в окружение, герои становились спина к спине и в slo-mo расстреливали противников, никто скучать не будет. Из-за того, что активация происходила автоматически, а выйти из режима, не положив всех врагов, было нельзя, он только сбивал темп игры, не принося реальной пользы. Синхронный снайперский выстрел тоже не жаль — найти ему адекватное применение было сложно, да и никаких заметных преимуществ он не давал. А вот вырезанная возможность поменяться с напарником оружием иногда бывала полезна.

Способность совместного использования щита сохранилась, но если раньше стрельба из-за спины напарника была частым занятием, то в Devil's Cartel щит можно использовать лишь в паре моментов, да и там вполне можно обойтись без изысков и пользоваться стационарными укрытиями.

Апгрейдить оружие интересно, но польза большинства улучшений неочевидна.

Управление гневом

Главная изюминка первых двух Army of Two — система Aggro — тоже по большей части упразднена. Напомним, что Aggro-метр — это индикатор, заполняющийся в результате ваших атакующих действий. Стоило одному из игроков «показать себя», разозлить врагов, как на нем тут же фокусировалось внимание бандитов, что позволяло напарнику незаметно зайти со спины или фланга и расстрелять беспомощных противников. Теперь же от системы остался только соответствующий пункт в характеристиках оружия, который практически ни на что не влияет.

На смену Aggro пришел режим Overkill. Убив определенное число врагов, вы временно получаете неуязвимость, бесконечный боезапас и усиленное оружие. Действие режима распространяется на обоих персонажей, вне зависимости от того, кто из них его инициировал.

Если шкала целиком заполнена и у Альфы, и у Браво, можно активировать Double Overkill — еще более смертоносный и продолжительный god mode, который приносит море бонусных очков и позволяет без проблем расправиться с любыми врагами.

На среднем уровне сложности Overkill выступает скорее как аттракцион, минутное развлечение, но на Hard и выше его приходится беречь для особых случаев — это единственный способ справиться с бронированными пехотинцами наркокартеля, не говоря уже о боссах.

Фонарики и бочки

Интеллект врагов почти никак не изменился, вот только самих противников, кажется, забыли предупредить, что вместе с движком Frostbite в игру пришла разрушаемость, — несчастные по старой памяти продолжают отсиживаться на выбранных позициях, даже когда от их укрытий ничего не осталось.

Оппонентов также абсолютно не смущают разбросанные вокруг бочки с горючим, хотя их здесь *очень* много. Точнее, не так: *ОЧЕНЬ* много. Когда в начале игры персонажи иронизируют по поводу взрывающихся бочек в видеоиграх, то думаешь, что это такая шпилька в адрес надоевшего штампа и больше их в Devil's Cartel не бу-

Не упускайте возможности прокатиться на вертолете. Такие эпизоды привносят хоть какое-то разнообразие в геймплей.

Местная система укрытий — злейший враг игрока.

Рукопашные схватки выполнены в виде QTE.

Щит из важного элемента геймплея превратился в ненужный балласт.

дет. Но нет, это было бы слишком тонко. Баллонов, ящиков, бочек и другого подобного добра в игре столько, что хватило бы на десяток шутеров. Кажется, что вся игра проходит на территории склада горюче-смазочных материалов.

На одном уровне, впрочем, взрывоопасное окружение обыграно красиво: перестрелка на площади, уставленной ящиками с фейерверками, — один из самых ярких эпизодов Army of Two.

Ужасы войны

Если в качестве прямолинейного шутера Devil's Cartel хоть и однообразна, но достаточно убедительна, то стоит игре сделать шаг в сторону, как выходит какой-то стыдный ужас. Уровень в темных катакомбах, очевидно, должен был привнести в игру нотку триллера, а в результате получился самый нелепый эпизод. Почему, скажите, в темном подземелье фонариком может пользоваться только один из напарников?

И почему устройство можно повесить только на пистолет? Если вы захотите воспользоваться каким-то другим типом оружия, Devil's Cartel уподобится **Doom 3**, где фонарик вообще занимал отдельный слот в арсенале. Помните, как, завидев впереди монстра, приходилось переключаться на автомат, давать пару очередей, а потом снова доставать фонарик и смотреть — убили вы тварь или нет? Примерно тем же самым приходится заниматься в Devil's Cartel в 2013 году. Только то, что в Doom было осознанным хоррор-приемом, в Army of Two выглядит как самый настоящий маразм. Враги, кстати говоря, не упускают возможности лишний раз продемонстрировать свою глупость, не замечая направленный им в лицо луч света.

Про шприцы

Система лечения, которая в первых двух Army of Two пыталась хоть сколь-нибудь реалистично изображать полевую медицину, в Devil's Cartel свелась к примитивизму большинства современных экшенов. Раненый герой падает на землю и, лениво отстреливаясь от врагов, ждет, пока напарник поднимет его из нокдауна целебной инъекцией (смешно, но это единственный реально работающий элемент командной механики в игре). Напомним, что раньше товарища нужно было сначала эвакуировать в безопасное место, а теперь подлечить друга можно где угодно и когда угодно, хоть в метре от поливающих вас свинцом врагов.

Во время рукопашных атак герой почему-то неуязвим для вражеских пуль.

Количество исцелений ничем не ограничено — учет аптечек не ведется, а времени на реанимацию дается столько, что партнер успеет прибежать даже с другого конца уровня. И это серьезно ломает механику: в какой-то момент начинаешь откровенно бросаться на пули, не заботясь о состоянии своего героя, — какая разница, напарник все равно успеет помочь.

Новообретенная привычка лезть на рожон становится проблемой в эпизодах, где компаньонов разлучают. Привыкнув к постоянному присутствию ангела-хранителя с волшебным шприцем, легко забыться и, увлекшись стрельбой, нахватать пуль — только на этот раз уже никто не спасет.

Здесь надо сказать, что сложности возникают даже в том случае, если играть нормально. Дело в том, что в Devil's Cartel довольно кривая система укрытий. Если посмотреть на объект, к которому можно прильнуть плечом, над ним появится специальный маркер. Нажатие кнопки — и персонаж самостоятельно занимает выбранную позицию.

Загвоздка в том, что в пылу сражения часто нужно быстро перебраться в соседнее укрытие или просто уйти с открытого пространства, а думать о том, куда в этот момент смотрит герой, ну совсем некогда. Здесь же, подвергшись яростной атаке бандитов, на автопилоте жмешь кнопку, чтобы поскорее спрятаться за ближайшим ящиком, а персонаж вместо этого самозабвенно бежит через все помещение к дальней стенке — маркер-то стоит на ней! Как правило, за такими казусами следует смачный хедшот и взывания о помощи.

El diablo en los detalles

Онлайновый кооператив реализован далеко не лучшим образом. Например, почему-то нельзя подключиться к другу в любой момент — нужно обязательно начинать уровень сначала. Если партнер покинет игру до завершения миссии, вам опять же придется начинать прохождение сначала. Через пару-тройку таких перезапусков желание играть в Army of Two по интернету пропадает напрочь. Уж лучше старый добрый сплит-скрин — под пиво и в дружеской компании (правда, если вы сумели собрать друзей и пиво в одном помещении, Devil's Cartel может вам и не понадобиться).

Внутри сюжетных глав повествование поделено на достаточно короткие логические отрезки, по окончании которых игра оценивает ваше прохождение, определяет ранг в глобальной таблице рекордов и начисляет очки. Они тратятся на покупку оружия, апгрейдов к нему, одежду, маски и татуировки. Модификация пушек подрастеряла свое былое значение и теперь проходит скорее по разряду косметических процедур.

Из действительно нужных усовершенствований — только прицелы и расширенные обоймы, а вот, скажем, эффект от установки нового приклада уже не так очевиден. Оружие можно перекрасить, но пользы в этом чуть: раньше броский цвет пушки привлекал внимание врагов и способствовал заполнению Aggro-метра, теперь же раскрашивать стволы можно лишь забавы ради. В таком случае, правда, неясно, зачем убрали сумасшедшие этюды из прошлых частей вроде использования отвертки в качестве штыка или украшения гранат стразами.

Поначалу уровни кажутся слишком короткими, а ежеминутный подсчет очков вызывает раздражение. Но стоит вытерпеть несколько более-менее длинных эпизодов, как сразу же понимаешь, почему разработчики стремились максимально дробить игровой процесс. Однообразная стрельба очень быстро утомляет, а ярких моментов, которые могли бы скрасить монотонный тир, не хватает, — на всю игру здесь ровно одна зрелищная погоня да редкие эпизоды, в которых вам предлагают занять место стрелка на борту вертолета.

Окончательно сползти в рутину и уныние не дает только периодически накапливающийся Overkill: когда на экране в красивом slo-mo разлетаются ошметки врагов пополам с бетонной крошкой, жить становится немного веселее.

■■■

«We hope you enjoyed» — такое робкое послание оставили разработчики в конце титров. То есть полной уверенности, что от их игры можно получить удовольствие, нет даже у них самих. На самом деле от Devil's Cartel не то чтобы хочется плеваться, но и положительных эмоций игра не вызывает. Точнее, она не вызывает эмоции в принципе — разве что после прохождения становится немного жаль потраченного времени. ■

Реиграбельность ■
Классный сюжет ■
Оригинальность ■
Легко освоить ■

Дождались?
Начав с Dead Space 3, EA продолжает идти навстречу мифическому массовому игроку. К третьей части Army of Two растеряла свои главные козыри, превратившись в заурядный шутер про спецназовцев.

Геймплей 5
Графика 7
Звук и музыка 7
Интерфейс и управление 6

Рейтинг
5.5
«Средне»

ЖАНР
ДОМ С ПРИЗРАКАМИ
ИЗДАТЕЛЬ/ РАЗРАБОТЧИК
NINTENDO
ПЛАТФОРМА
3DS
САЙТ ИГРЫ
LUIGISMANSION.NINTENDO.COM

Luigi's Mansion DARK MOON

ОХОТНИК ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ

АНДРЕЙ СКОЧОК

Луиджи всю жизнь провел в тени своего более успешного старшего брата. Марио доставалось все — почет, женщины и первые роли. Луиджи не перепадало ничего, но он не возражал. Трусливый и наивный сантехник, не вылезающий из фирменного зеленого комбинезона, был идеальным напарником брату.

В 1993 году, спустя аж девять лет после рождения, Луиджи впервые стал главным героем. В странной обучающей игре **Mario is Missing!**: Марио похитили, и Луиджи пришлось его выручать... собирая фрагменты мировых достопримечательностей и отвечая, откуда они. Красный сантехник всю жизнь развлекался, давил черепах и собирал грибы, а зеленого прямо с порога заставили учить занудную географию. Никакой справедливости!

После этого игр про Луиджи не было еще восемь лет, пока в 2001-м не вышла **Luigi's Mansion**, и она, в отличие от Mario is Missing!, была отличной. Игроки ее полюбили, критики в целом одобрили, — после Luigi's Mansion у зеленого сантехника вполне мог случиться долгожданный карьерный рост. Но не сложилось. Луиджи снова надолго ушел на задний план, и вторую часть Luigi's Mansion пришлось ждать без малого двенадцать лет.

Я НЕ БОЮСЬ ПРИВИДЕНИЙ

Профессор Элвин Гадд (в русской версии по понятным причинам он стал профессором Галкиным) изучал в своей лаборатории жизнь и повадки дружелюбных привидений. Изучал до тех пор, пока не появился коварный призрак по имени Король Бу. Он разбил висящую в небе Темную луну на множество осколков, и из-за этого все добрые привидения вдруг стали злыми.

Гадду ничего не оставалось, кроме как спрятаться в бункере и позвать на помощь своего старого знакомого Луиджи. Тот идти на выручку отказался. Ну и как поступил профессор? Очень просто: без лишних слов взял, да и перенес героя в особняк. И охота началась!

Вы не станете свидетелями того, как Луиджи в стрессовой ситуации берет себя в руки и становится сильным и храбрым, — бедняга уморительно подпрыгивает до потолка от едва слышного шороха, верещит как девчонка, когда призраки подкрадываются к нему со спины, и тихонько крадется темными коридорами, вздрагивая от каждого скрипа половицы. Тем не менее он находит в себе силы помогать старому профессору и даже невзначай насвистывает в такт мелодии из игры.

ПРОКЛЯТЫЙ СТАРЫЙ ДОМ

Особняк разбит на уровни, на каждом — новая цель. Луиджи собирает кусочки ключа, зачищает округу от призраков, пытается включить генератор. Иногда ему даже приходится вспоминать профессиональные навыки и чинить водопровод.

Путь к вашей цели всегда прерывается битвами с привидениями и небольшими головоломками, но все вопросы легко решаются при помощи… пылесоса. Конечно, это не обычный бытовой прибор, который можно найти в каждой квартире, а новейшая и, судя по всему, толком не протестированная разработка Элвина Гадда — «Полтергаст-5000».

Он позволяет найти спрятанную кнопку под ковром (засасываем Его Ворсейшество — готово, вот она), прибраться в комнатах, полить цветы... Все головоломки предельно простые, но играть все равно очень весело. Во-первых, окружение интересно исследовать, все комнаты наполнены множеством деталей и разных объектов, которые реа-

особняк вроде заброшенный, но жизнь в нем теплится, даже электричество есть.

призраки ослеплены яркой вспышкой. осталось засосать их в пылесос.

гируют на ваши действия: под «дулом» пылесоса трясутся серванты, комоды, тумбочки, крутятся лопасти вентилятора, колышутся подолы курток и пальто. Во-вторых, заниматься этим в 3D *еще интереснее*. Скриншоты и ролики совершенно не передают той магии, которая творится на экране. Для этого нужно лично держать в руках 3DS и крутить ее в разные стороны.

Однако в моментах, когда исследование становится главным условием прохождения этапа, могут возникнуть проблемы. Дело в том, что разработчики оставили для игрока самый минимум подсказок и указаний. Скажем, от вас требуется отыскать определенные предметы на карте. По-хорошему — это дело минут на пятнадцать, не больше, однако поиски затягиваются на целый час. Бегаешь кругами, ругаешься, — а последняя нужная вещь, оказывается, висит под потолком. Посмотреть туда приходит в голову далеко не сразу.

совсем не дружелюбные

Бои обставлены довольно любопытным образом и немного напоминают схватки из **Alan Wake**. Сначала «стреляем» призраку в лицо встроенной в пылесос вспышкой — привидение ненадолго слепнет, а вы пытаетесь засосать его в «Полтергаст». Конечно, без боя никто сдаваться не собирается. Призрак изо всех сил вырывается, и его нужно некоторое время удерживать на крючке. Представьте, что вы ловите рыбу: сорошка плывет влево, вы тянете удочку вправо. Тут так же, только призрак вместо рыбы и стик вместо удочки.

Позже привидения научатся справляться со слепящим светом. Одни начнут вселяться в предметы, другие — носить солнцезащитные очки и кастрюли на голове. Это заставит Луиджи придумывать новые тактики. Очки, допустим, легко засосать в пылесос, а что делать с кастрюлями? Думай, Луиджи!

Битвы с боссами — самое увлекательное, что есть в Dark Moon. Скажем, от вас требуется завалить огромного паука, в которого вселился призрак. Необходимо... записывайте: уворачиваясь от маленьких привидений, ослепить монстра фонарем, схватить огромный клубок паутины, уклониться от топора, поджечь клубок, наколоть его на копье и с его помощью поджечь бикфордов шнур, подвешенный к потолку. Затем — бежать, как можно быстрее бежать, чтобы не накрыло взрывом!

А чуть позже предстоит сразиться со стремянкой. В нее тоже вселилось бешеное привидение, и теперь она изображает огромную собачью пасть. Призраки, однако, большие затейники.

разноцветные сантехники

В Luigi's Mansion 2 есть многопользовательский режим, причем не только локальный, но и онлайновый. До сих пор **Nintendo** делала онлайновый мультиплеер только в играх серии **Mario Kart**. Так что мы, можно сказать, застали исторический момент.

привидения могут прятаться где угодно и просто обожают подлетать со спины.

Четыре разноцветных Луиджи могут сразиться в трех дисциплинах: «Охота» (кто наловит больше призраков), «Спринт» (кто быстрее найдет выход с уровня) и «Следопыт» (преследуем и пытаемся поймать полтерпса — милого призрака-щенка). Обошлось без изысков, но играть весело, хотя удовольствие пытаются испортить технические ошибки: при поиске серверов игра подвисает, а соединение с другими игроками довольно часто обрывается.

■■■

На онлайновой презентации Nintendo Direct Сатору Ивата, генеральный президент корпорации, а с недавних пор еще и глава Nintendo of America, объявил 2013 год годом Луиджи. «За эти годы Луиджи появился в великом множестве игр, но всегда был на вторых ролях. Пора исправлять это недоразумение!» — заявил Ивата.

Если все пойдет по плану, в этом году братец Марио станет равноценным героем в ролевой **Mario & Luigi: Dream Team** для 3DS и в дополнении к **New Super Mario Bros. U** для Wii U.

Мы очень рады таким вестям. Возможно, когда-нибудь Луиджи все-таки перестанут называть «зеленым Марио». Ну а пока — первая победа за долгое время. Luigi's Mansion 2 была долгостроем, особенно по меркам 3DS. Ее объявили еще до релиза консоли и выпустили лишь спустя два года после старта продаж приставки. Ожидания оправдались на все сто: Сигэру Миямото и компания создали одну из лучших приключенческих игр на 3DS. ■

переиграбельность	x
классный сюжет	x
оригинальность	o
легко освоить	o

дождались?

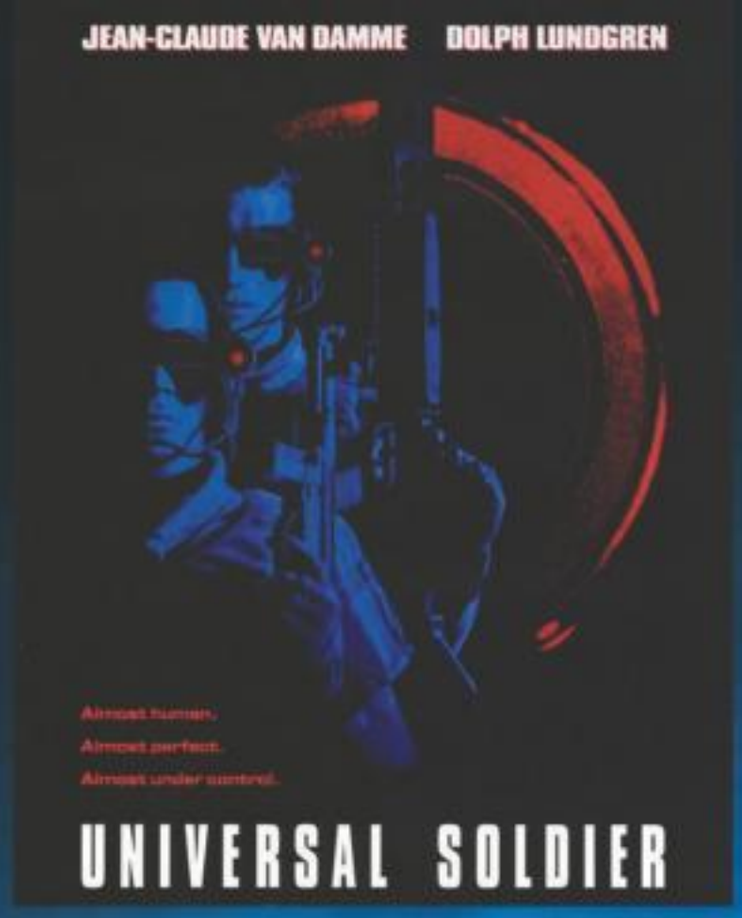
трусохвостик с пылесосом наперевес в заброшенном доме — сначала смотришь с недоверием, а потом влюбляешься. это самый милый хоррор на свете! пусть не без огрехов, зато единственный в своем роде.

геймплей	8
графика	9
звук и музыка	9
интерфейс и управление	9

рейтинг

8.5

отлично



FAR CRY 3 BLOOD DRAGON

КРОВАВЫЙ АЛМАЗ

Геворг Акопян

ЖАНР
Ностальгия

РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal

ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
«Бука»

ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3

САЙТ ИГРЫ
fc3bloodDragon.uk.ubi.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,6 ГГц,
2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad,
4 ГБ, 1 ГБ видео

Ближе к финалу **Far Cry 3** главный герой окончательно превращался из испуганного туриста в бравого коммандос: без замешательства резал глотки, метал ножи, рвал на части тигров и комодских варанов, высоко прыгал, быстро бегал… Именно поэтому последние часы игры были самыми интересными, ведь вам больше не приходилось бороться с искусственными ограничениями, терпеть псевдореализм и многие геймдизайнерские условности. Вот цель, вот враги, вот инструментарий — делай что хочешь и как хочешь.

В **Ubisoft** провернули с сериалом **Crytek** то, что не удалось самим немцам даже в **Crysis**, — реализовали работающую песочницу. Хоть и не в масштабах всего острова, а «лишь» на ограниченных территориях военных баз, которые требовалось захватывать, но получилось настолько увлекательно, что мы не моргнув глазом наградили Far Cry 3 почетным званием «Игра года».

Но надо сказать, что, наконец-то заполучив мощного героя после пятнадцати часов мучений, хотелось еще более грандиозных уровней, еще больше возможностей и игровых элементов, но прежде всего — банально подольше побыть в образе неуязвимой машины смерти. Вместо этого оригинальная игра предлагала лишь продолжить зачистку острова. Впрочем, винить разработчиков не стоит, это нормальная практика для игр в открытом мире, а Far Cry 3 и без того предлагала море контента.

Зачем мы все это вспоминаем? Дело в том, что новейшее DLC полностью посвящено будням той самой машины смерти. Концентрированное веселье и ничего кроме. Игра сразу же задает правильный тон: через секунду после окончания интро вы уже находитесь за пулеметом боевой вертушки, разнося к чертям базу противника под знаменитую Long Tall Sally Литла Ричарда. Дальше — больше.

«I DROPPED BY TO SAY F**K YOU»

Blood Dragon — это пародийный оммаж сразу всем боевикам восьмидесятых и начала девяностых, но особенно остро здесь чувствуется влияние «**Универсального солдата**» с Ван Даммом, верховенского «**Робокопа**» и первого «**Терминатора**». Саундтрек буквально с первых же секунд заставляет вспомнить знаковый фильм Кэмерона, более того — главного героя, сержанта-киборга Рэкса Пауэркольта — озвучил не кто иной, как Майкл Бин, актер, сыгравший Кайла Риза, отца Джона Коннора.

Это лишь одна из десятка мелочей, которые в совокупности рождают незабываемую атмосферу Blood Dragon. После завершения каждой миссии Пауэркольт своей киберрукой показывает козу (между указательным пальцем и мизинцем в этот момент пролетает синяя искра), бросаясь с ножом на врагов, кричит «I dropped by to say f**k you!», а стреляя в упор из обреза, заявляет: «I call shotgun!». Ах да, еще здесь можно в любой момент сделать то, что американцы обозначают прекрасной метафорой «flip a bird», — по нажатию кнопки показать противнику свой средний стальной палец.

Безупречно стилизованный сюжет дополнения подается в виде пиксельной анимации в духе старых игр и рассказывает о проблемах человечества, пережившего большой ядерный взрыв. Рэкс и его напарник Паук (два киберкомандо, в чьих реанимированных после катастрофы телах почти не осталось биоматериала) пытаются образумить другого киборга — усатого капитана Слоана. Тот перепил волшебной драконьей крови, которая не только сделала его невероятно сильным, но и помутила рассудок, подтолкнув к захвату мира.

Как и полагается, в один момент злодей убивает Паука, смачно сломав ему спину о колено, а Рэкс, потеряв друга, с еще

Благодаря маленькому размеру мира и быстроногому герою необходимость в транспортных средствах в Blood Dragon отпала.

Лазер открывается ближе к сюжетной миссии, это самое мощное оружие в игре. С его помощью даже дракона можно убить за считанные секунды.

Несмотря на тотальную супертехнологичность (что забавно, действие игры происходит в XX веке), главный герой предпочитает старый добрый обрез без всяких наворотов.

большей яростью постигает дзен в чистом поле, сурово глядя вдаль на закатное солнце, и неистово жмет от груди штангу, натянув на голову красную повязку с иероглифами. Не обошлось и без пылкой романтической линии, где даму главного героя, как и положено, похищают прямо из любовного ложе, а потом больно получают за это по заднице.

Но замечательная ирония лишь верхушка айсберга. Разработчики не только признаются в любви трэш-классике кино, но и очень тонко высмеивают современный геймдизайн. Больше всего досталось туториалам. В самом начале женский голос вкрадчиво объясняет, что происходит загрузка базового руководства — «Армейской навигации для чайников». Выплывает меню: «Нажмите ENTER, чтобы продемонстрировать свою способность читать». Пока инструктор непринужденно просит вас осмотреться, прыгнуть, сесть на корточки и походить в разные стороны, Рэкс не перестает сердито ругаться: «Дайте мне уже убить кого-нибудь, черт подери!»

Классико-прикладные шутки тоже укладывают на пол. Паук: «Я прямо-таки в отличной форме! Все мужчины хотят быть мной…» — «А ты хочешь быть с мужчинами, ага», — заканчивает за него фразу Рэкс.

Другая зарисовка. Наш киберкомандо ликует после уничтожения электростанции: «Ха, Слоану выбило пробки!» — «Ты уже говорил это», — замечает один из персонажей. «М-м-м… конец света… навсегда?..»

«Пушки делают жизнь безопасней, а большие пушки — еще безопасней!»

Не ждите прозрачной голубой воды и золотого песка оригинала. Хоть действие и происходит на тропическом острове, мир Blood Dragon — это вечная ночь, черно-оранжевое небо, которое постоянно озаряют красные сигнальные лучи, неон защитных полей, вспышки от бластеров и, самое главное, свет кровавых драконов. Драконы — это главное и, по сути, единственное геймплейное нововведение DLC. Толстокожие монстры плохо слышат и видят, но больно бьют хвостом, любят откусывать людям головы и умеют стрелять лазером из глаз — словом, ведут себя почти как типичные драконы.

Именно миссии с новыми монстрами получились самыми интересными: не привлекая к себе внимания, сжечь кладки драконьих яиц — весьма непростая задача. Приходится передвигаться на корточках, а после поливания скорлупы огнем резко бежать и прятаться. Несмотря на то, что вы сразу получаете мощного героя, драка даже с одним драконом — серьезное испытание, что уж говорить о двух. И хорошо, если сражение идет на открытом пространстве (в случае чего можно просто убежать), но, когда вас ближе к концу запирают с двумя драконами на замкнутой арене, начинается настоящий ад. Искусственные сердца, которые извлекаются из поверженных врагов и используются в качестве приманки, помогают несильно — в любом случае приходится очень много бегать, постоянно маневрировать и все время молиться.

Blood Dragon сохраняет опенворлд-структуру оригинала, но зачищать второстепенные базы и исследовать окружение здесь совсем не хочется, и уж тем более — играть в стелс. Бояться каждой тени, имея на руках брутального и способного героя (Пауэркольт уже на старте плавает быстрее, чем едет водный мотоцикл)?! Это же смешно. Куда веселее схватить пулемет и разыграть аналог знаменитой сцены из «**Терминатора 2**».

Или вытащить длинноствольный полуавтоматический пистолет, как у Робокопа (Рэкс даже крутит его на пальце в точности как киборг-полицейский), и, ни разу не останавливаясь, разносить головы врагам, не забывая иногда показывать неприличный жест. По сути, именно в таком ключе проходит почти вся игра — стремительно и неприлично. Под конец разработчики и вовсе откровенно заставляют игрока веселиться, устраивая аналог «мясного» шутера: запирают на площадке с десятками зомби и систематически выдают новое оружие.

###

В **Ubisoft Montreal** за считанные месяцы сделали то, что не удалось **3D Realms** и **Gearbox Software** за четырнадцать лет, — очень смешной, но в то же время увлекательный шутер с современной механикой. Да, по факту Blood Dragon не полноценная игра, но, ей-богу, если бы все аддоны были такими, мы бы раз и навсегда перестали жаловаться на жадных разработчиков и вторичные дэ-эл-цэ. #

Переиграбельность #

Классный сюжет #

Оригинальность #

Легко освоить #

Дождались?

Атмосфера боевиков восьмидесятых, стреляющие лазером из глаз драконы, ускоренный геймплей и в буквальном смысле слова искрометный юмор. Blood Dragon — это не просто хорошее, а образцовое дополнение.

Геймплей	8
Графика	8
Звук и музыка	10
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

8.5

«Отлично»

ЖАНР
Симулятор выживания
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
Klei Entertainment
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
dontstarvegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: 1,7 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео

Ян Кузовлев

Как не сойти с ума и отрастить бороду за 16 дней

Байронический юноша Уилсон таинственным образом попадает на остров и открывает глаза. Тонкая фигура в аккуратном костюме советует не умереть от голода и растворяется в воздухе. Персонаж остается один на один с природой. Вокруг деревья, кустики, щебечут птички.

Казалось бы, ничего страшного не случилось — рви себе ягоды, мастери из подручных средств инструменты и прячься в самодельном укрытии. История ведь знакомая, в **Minecraft** играли почти все: там вы в первый же день валите деревья, делаете самодельную кирку, лопату и находите кремень. Затем выкапываете землянку, замуровываете себя в ней и ставите факел. Все, до утра о выживании можно не думать, ночью никто не тронет.

ВСЕХ СЪЕМ, А ТЕБЯ НЕ СЪЕМ

Хорошо, что **Don't Starve** мало похожа на творение Маркуса Перссона, — в этой игре ощущение тревоги не покидает вас ни на секунду, нужно все время двигаться, решать, придумывать. Отсидеться в уютной крепости с прозрачным потолком и огородом в подвале здесь не удастся: как ни прячься, все равно достанут и съедят.

К счастью, не сразу — сначала помучают. Разработчики поставили перед собой задачу сделать выживание максимально сложным. Эффект достигается двумя способами — общей философией игры (смерть неотвратима, проигрывать — это весело) и постоянным перераспределением ресурсов.

Поначалу приходится сталкиваться с разными бытовыми проблемами вроде поиска пропитания и разведения костра. На первых порах можно обойтись подножным кормом, рвать с кустов ягоды, собирать семена и дергать из земли морковь, а ночь проводить у огня в относительной безопасности.

Но когда-нибудь случайно разбросанные продукты в округе кончаются, а ягоды и овощи слишком долго созревают, чтобы на них можно было всерьез рассчитывать. Ставки повышаются, ресурсов нужно все больше — и вот уже приходится делать ловушки, силки для животных и класть туда приманку. Необходимо постоянно совершать выбор — пожертвовать едой в расчете на то, что клюнувшая на нее жертва надолго обеспечит мясом, или не рисковать и съесть продовольствие самому. Мешкать нельзя: желудок не ждет, а пища постепенно портится.

LOST В ПОЛНЫЙ РОСТ

Впрочем, смерть от голода — это не самое страшное, что может произойти с главным героем.

Ночью без сильного источника света не выжить — в непроглядной тьме подкрадется и разорвет *нечто*, — поэтому следует развести огонь и время от времени подкидывать туда поленья.

Если вдруг посреди дня начнется гроза, лохматая голова Уилсона может случайно стать проводником для мощного электрического заряда.

Основное правило: если вы не знаете, с чем столкнулись, то бегите со всех ног, а не подходите поближе.

Редкий кадр: обычно ночью рядом с Венди (один из доступных персонажей) появляется призрак ее сестры и начинает делать больно противникам.

От крепких заморозков легко продрогнуть до костей, поэтому к зиме следует готовиться — вовремя вязать теплую одежду и запасаться топливом.

Со временем ночи становятся все суровее, и сознание персонажа, истерзанное тревогой и лишениями, постепенно разрушается: вокруг мелькают тени, картинка искажается, а если с головой совсем плохо, то начинаются галлюцинации. Причем в особо серьезных случаях видения огрызаются и нападают на героя. Могут даже напугать до смерти. Какое несчастье!

В этом и кроется значительная доля очарования Don't Starve: случайная смерть ждет за каждым углом и никогда не угадаешь, что станет причиной погибели. Умирать придется часто, но расстраиваться по этому поводу не стоит — развитие придется начинать с нуля, но основные правила выживания и опыт остаются с вами навсегда.

Именно по этой причине нельзя сразу же бежать смотреть прохождение и советы на YouTube, испортите все удовольствие (хоть и сбережете много нервов). Конечно, можно заранее узнать о волшебном терапевтическом воздействии бороды на психику героя и возможности воскрешения, прочитать о различных персонажах и опасных предметах, выяснить, какой прикорм оптимален для свинолюдей, и т.д. и т.п. Но зачем? Будь инструктаж необходим, таинственный человек из пролога все бы вам рассказал. В тайне — сила.

Силач Вольфганг крепче других героев, но и подкрепиться любит основательно. Поэтому и выращивает овощи.

НЕ ЕШЬ МЕНЯ, НЕ ПЕЙ МЕНЯ

Отсутствие каких-либо пояснений, кроме общего навета не умереть с голоду, — жанровая условность, которая может оттолкнуть некоторых игроков. Чаще всего кажется, что умираешь именно из-за того, что не всегда понятно, что делать и как правильно расставлять приоритеты. Для нормального старта на карте достаточно ресурсов, поэтому ответственность за принимаемые решения и неотвратимую смерть лежит исключительно на вас.

Чтобы успешно играть в Don't Starve, придется стиснуть зубы и постепенно разбираться в правилах. Ведь причиной фатального исхода здесь чаще всего становится даже не случай, а незнание базовых законов и разных мелочей. Старательно рубя лес, вы можете и не заметить у себя за спиной злобное ожившее дерево, а, скажем, если чересчур долго не сдаваться под натиском враждебного окружения, игра может взять и натравить на вас гибрид оленя с циклопом — просто так, чтобы жизнь медом не казалась.

С высокой смертностью связан неприятный момент: к пятнадцатому заходу начало игры превращается в монотонный сбор ресурсов: стартовый этап всегда выглядит одинаково, а потому промежуток между пробуждением и моментом, когда начинаются веселые приключения, становится невыносимо скучным.

Конечно, через какое-то время вы более или менее научитесь жить долго и счастливо, но этому предшествует бесчисленное количество попыток. Хотелось бы немного разнообразить стартовый этап, причем не только возможностью выбрать персонажа или генератором случайных карт. Он произвольно расставляет паучьи логова, деревья, камни и другие объекты, но интересных мест, вроде невероятно запутанных пещер в Minecraft, вы здесь не увидите. Из-за этого Don't Starve постепенно перестает удивлять — ваши навыки выживания растут, ко всем опасностям привыкаешь.

Уиллоу играет по ночам с огнем и способна нечаянно сжечь лес и обитающую в нем живность.

Чтобы удержать интерес игрока, авторы сделали небольшой «сюжетный» режим: гуляя по лесу, можно обнаружить портал в другое измерение, где запускается цепочка из пяти карт-заданий. Вас ограничивают еще сильнее, шансы умереть от чего-то пострашнее голода повышаются, плюс каждая миссия проходит в разных условиях: в одной все время холодно, в другой никогда не светит солнце и т.д. Между уровнями нужно искать странные предметы, чтобы перейти на следующий этап. Вы, например, знали, что портал в другое измерение можно сделать при помощи пустой коробки, ручки, кольца, деревяшки и какой-то металлической картофелины?

■■■

К Don't Starve следует подходить с крепкими нервами и желательно без каких-либо знаний, почерпнутых в интернете. Так и проигрывать веселее, и будет что рассказать знакомым: у игры очень хорошо получается генерировать уникальные, врезающиеся в память ситуации. К сожалению, все — с одинаковым началом, но почти неизменно с неожиданным концом. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✗

Дождались?

Безжалостный симулятор выживания, где пчелы жалят до смерти, пауки по ночам охотятся на людей, а свиньи могут стать оборотнями и сделать из вас стейк.

Геймплей	7
Графика	9
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

8,0

«Отлично»

Эадор
Владыки Миров

ВЕРДИКТ

Жанр
Пошаговая стратегия
Издатели
1С-СофтКлаб
Snowbird Games
Разработчик
Snowbird Games
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
snowbirdgames.com/eador

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 1,6 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

Максим Иванов

И целого мира мало

Жанр стратегий переживает болезненные метаморфозы. Издатели, жалуясь на пиратство и низкие продажи, переправляют свои самые громкие релизы в онлайн или топят в вязком болоте free-to-play. Остальные же потихоньку мигрируют на планшеты: пальцами посылать войска в бой и застраивать базу не менее удобно, чем мышью. Да и пользователи мобильных платформ в большинстве своем честно платят за контент — благоприятная почва для того, чтобы пустить корни.

На PC, родине жанра, раз в два-три года выходят продолжения известных серий, за успех которых никто не беспокоится: **StarCraft**, **Total War**, **Civilization**. Но этого катастрофически мало. «Простые» стратегии почти вымерли, расчистив путь суперзвездам.

Поэтому за полуотечественной разработкой игры «**Эадор. Владыки миров**», основанной на инди-проекте от Алексея Бокулева, мы следили с пристальным вниманием. И, как оказалось, не зря. **Snowbird Games** сделали качественную, хоть и не лишенную недостатков стратегию, которая наверняка придется по вкусу поклонникам жанра.

Нишевато

Жизнь — штука ироничная. Во время нашего последнего визита в офис Snowbird Games мы искренне радовались, что авторы занимаются ремейком, а не творческим переосмыслением: всем известно, как долго отечественные разработчики делают игры, а ремейк вроде как дело непыльное.

Посмотрев финальную версию, отчетливо осознаешь, что механику **Masters of the Broken World** все-таки нужно было осовременить. В конечном счете именно старомодность помешала «Владыкам миров» стать не просто хорошей, а отличной игрой — той, чью коробку фанаты с любовью хранят на самом видном месте.

Важно понять: «Эадор» не стратегия первого эшелона. Это интересная, глубокая, но не гениальная игра. Snowbird Games очень старались, но им не хватило то ли тщания, то ли бюджета. «Эадор» переродился, но внутри остался все тем же.

С одной стороны, это хорошо — поклонники явно будут довольны. Те, кто провел долгие часы за «**Сотворением**», тут почувствуют себя как дома, разве что придется привыкнуть к усовершенствованному интерфейсу. А вот те, кто ждал от «Владык миров» не только косметических улучшений, уйдут слегка разочарованными: новых впечатлений игра не подарит. Вот и получилось, что авторы вроде как шагнули вперед, а на деле промаршировали на месте.

Чтобы эволюционировать, подняться на новую ступень, «Эадору» нужно было покинуть пределы инди-сектора. Мы не говорим, что разработчикам стоило отклониться от курса оригинала или вовсе отказаться от идей основоположника. Просто нужно было развить их потенциал. Сомневаемся, что в «Сотворении» Бокулев воплотил все, что хотел.

Отголоски прошлого

«Владыки миров» могут показаться серьезным конкурентом **Might & Magic Heroes**, но это не совсем так. Отечест-

Полководцы и сами не прочь помахать кулаками.

Ландшафт в боях зависит от провинции, на землях которой вы находитесь.

С каждым захваченным осколком открываются все новые и новые технологии.

Причиной уничтожения мира «Эадора» стал Хаос.

венной игре недостает масштаба и присущей великим стратегиям пышности. Виной тому не специфический сеттинг или нетривиальная, многоуровневая механика, а то, что игра явно выросла из рамок инди, но снаружи осталась все такой же камерной и до жути условной.

Яркий пример — достопримечательности внутри провинций. Казалось бы, что может быть интереснее, чем исследовать подконтрольные территории на предмет артефактов, кладов, заброшенных руин? Воображение тут же рисует путешествия по диким лесам и окрестностям ваших владений, но в реальности все куда прозаичнее. Вы просто жмете на иконку поиска и любуетесь на выскочившую табличку с ма-а-аленьким артом обнаруженного объекта или предмета. Как говорится, включай воображение и додумывай сам. «Сотворению» это прощаешь — в конце концов, что требовать от сделанной на коленке игры? Но в выпущенном с помпой ремейке это выглядит неуместно.

С музыкой тоже поступили странно: впечатление такое, будто ее позаимствовали из какой-нибудь **Age of Heroes** для мобильников (в смысле обычных мобильников с java, а не смартфонов на iOS и Android). Вместо красивых медитативных композиций звучат жалкие MIDI-мелодии, поставленные на бесконечный повтор.

Кому-то наши претензии могут показаться надуманными, но таких мелких недоделок в игре слишком много, и это смазывает общее впечатление. Знаешь ведь, что могли сделать лучше. Видимо, все-таки не хватило ресурсов.

Один в поле воин

И тем не менее «Владыки миров» берут своей самобытностью. Алексей Бокулев придумал уникальный сплав из самых разных стратегий: в игре присутствуют элементы Total War, **King's Bounty**, Might & Magic Heroes, и все они органично друг с другом взаимодействуют.

Мир «Эадора» когда-то раскололся на части, после чего в Астрале остались витать островки земли. На каждом таком островке обитают Владыки, бестелесные сущности, жаждущие захватить остальные осколки. Для этого им и нужны герои-полководцы — кто-то же должен делать грязную работу.

Ваша цель — сначала укрепить свое положение (придется подолгу заниматься родовым поместьем, застраивая его различными тавернами, гарнизонами и башнями гильдий), а потом захватить замки конкурирующих Владык. Местность каждый раз генерируется случайным образом, так что враг может обосноваться чуть ли не под вашим носом.

Мировая карта поделена на гексы. Каждый гекс — отдельная провинция, мини-государство со своими жителями, проблемами и особенностями. Чем большую территорию вы присоедините, тем больше у вас будет ресурсов, а вместе с тем и проблем: обитатели провинции могут поднять бунт и хорошенько вас потрепать. В таких случаях очень пригодится дипломатия, с ее помощью можно разрешить многие конфликтные ситуации. Есть и глобальная космическая карта, где вы можете поболтать с другими владыками и заключить с ними альянс.

Бои получились весьма увлекательными. Они проходят в пошаговом режиме, и перед битвой вы можете сами расставить ваших подопечных в соответствии с условиями рельефа. Например, на возвышенностях дальность выстрела лучников увеличивается, а если между вами и врагом расположились непроходимые болота, то считайте, что фора у вас в кармане.

Защищать своих солдат нужно всеми доступными силами. Один из главных плюсов «Эадора» — высокая сложность. Каждый член отряда здесь важная боевая единица. Буквально — на каждой клетке размещается *один* персонаж, а не целый рой, как в каких-нибудь «Героях».

Бойцы копят опыт, развиваются, растут в уровнях, изучая все новые и новые умения, и получают дополнительные бонусы к сопротивлению магии или ядам. Воины стоят дорого, денег всегда едва-едва хватает, поэтому опытные солдаты неоценимы. В этом «Владыки миров» напоминают недавний **XCOM: Enemy Unknown** — в игре **Firaxis** к человечкам на экране привязываешься как к родным.

■ ■ ■

Релиз «Эадора» омрачили отсутствие «хотсита» и чисто технические баги: у некоторых игра тормозила без видимых причин и вылетала чуть ли не каждые полчаса. К счастью, Snowbird Games оперативно выпустили несколько патчей, исправляющих самые серьезные недоразумения.

Почему разработчики не воспользовались сервисом Steam Early Access, все еще остается для нас загадкой. Надеемся, они учтут полученный опыт и в следующий раз обратят большее внимание на тестирование своих проектов. Ну а пока — ждем полноценное продолжение, в котором авторы наконец-то дадут волю своим творческим порывам. ■

V Реиграбельность

X Классный сюжет

X Оригинальность

V Легко освоить

Дождались?

Чуть ли не дословный ремейк одной из самых хардкорных стратегий 2009 года. Программу оригинала авторы отработали на отлично, а вот новых идей почти не привнесли.

Геймплей:	8
Графика:	7
Звук и музыка:	5
Интерфейс и управление:	8

Рейтинг

7,5

Хорошо

BattleBlock Theater

МАКСИМ БУРАК КУБИЗМ В ТЕАТРЕ КУКЛАЧЕВА

ЖАНР
Экшен платформер
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft Studios
РАЗРАБОТЧИК
The Behemoth
ПЛАТФОРМА
Xbox 360
САЙТ ИГРЫ
battleblocktheater.com

Игры независимой студии **The Behemoth** невозможно не узнать или случайно с чем-то перепутать. И дело здесь не только в визуальном стиле с яркими контрастными цветами и фанатичной любви к неожиданным формам, но и в потрясающем чувстве юмора авторов, которое используется в качестве цианоакрилата для надежного склеивания абсолютно всех элементов их игр.

Наравне с ураганным геймплеем дурачество, сатира, нелепые ситуации и безумные шутки стали фирменными элементами творчества The Behemoth. Вот уже на протяжении десяти лет своего существования они умудряются хранить строгую верность простой формуле, которую вывели еще в своем дебютном проекте — **Alien Hominid**. Первая игра разработчиков — это пример поджанра run and gun (иначе — shoot 'em up), где мы в роли желтого инопланетянина стреляли из высокотехнологичных бластеров и лазеров в прущих со всех сторон скорпионов, агентов ФБР, КГБ и прочих колхозных шпионов. Несмотря на кажущуюся незамысловатость, едва ли вы найдете игру, в которой контакт землян с пришельцами был бы обставлен веселее и безумнее, чем там.

Вторая игра студии, **Castle Crashers**, очень быстро стала признанным хитом Xbox Live Arcade. Выступление в новом, хоть и смежном жанре — beat 'em up с примесью RPG, — только расширило возможности авторов для создания феерической комедии, в которой славные рыцари с помощью мечей, секир и почему-то сюрикенов мочили зло, охотились на злых волшебников и спасали беззащитных принцесс.

Надо сказать, описывая впечатления от творчества The Behemoth, чувствуешь себя Снупом Доггом, рассуждающим об ощущениях от употребления разных запрещенных веществ, — настолько это психоделичные, вызывающие привыкание игры. **BattleBlock Theater** не стала белой вороной и идеально вписалась в портфолио разработчиков. Здесь все как раньше: сюрреализм, драйв, юмор, сатира, много безумия и ваших надорванных животиков.

ОСТРОВ НЕВЕЗЕНИЯ

Игра стартует с того, как главный герой со своим другом Хэтти Хэттингтоном и парой сотен статистов плывут на корабле «Дружба», распевая заводные песни, а потом все внезапно попадают в серьезное кораблекрушение недалеко от таинственного острова. Как выясняется, куском суши заправляет помешанная на театральных постановках община высокоразвитых и малость сумасшедших котов-тюремщиков, которые тут же сажают всех выживших за решетку. Хэтти надевают на голову хитрую черную шляпу, и она мистическим образом моментально превращает его в безынициативный овощ и заставляет сотрудничать со злоумышленниками.

Хэтти начинает мучить своих друзей, заставляя их проходить различные испытания и добывать зеленые алмазы. Наша задача в этом сумасшедшем капустнике — спасти своего зомбированного товарища и разгадать тайну, стоящую за странным головным убором, который лишил приятеля воли и рассудка.

Персонажу можно не только выбрать цвет и форму головы, но также прикупить стильную прическу, бейсболку или маску динозавра.

В совместной игре напарнику можно трогательно подать руку.

Енотоподобная белка с рогами — самый опасный враг в игре. Обратите внимание на зрителей снизу — мы, как-никак, в театре.

На квадратной лошадке (глаза вас не подвели) можно не только кататься, но и использовать ее в решении головоломок.

КВАДРАТНЫЙ МИР

Путь неблизкий, а начать придется с самых низов. Тюрьма разделена на восемь корпусов, каждый из которых — глава с тринадцатью миссиями (три из них опциональны, а одна — что-то вроде битвы с боссом, где за отведенное время необходимо пробежать две локации). Ваша задача — проходить уровни и собирать блестящие алмазы, прыгая по платформам, а также дергая их и перемещая с места на место. Причем большинство пространственных головоломок необходимо решать на лету, пытаясь не умереть от бродящих по округе боевых котов и смертельных приспособлений.

После каждой главы вас ждет новый ролик, выполненный в лучших традициях театра марионеток, где прозвучат песни, смешные шутки и немного раскроется занавес над тайной острова и черной шляпы.

Практически все загадки в BattleBlock Theater завязаны на уникальных свойствах блоков, из которых состоят все локации (даже облака здесь квадратные): некоторые взрываются, если на них наступить, другие можно двигать, третьи периодически пропадают, четвертые подбрасывают героя высоко в небо и так далее.

Чтобы закончить уровень, необходимо собрать хотя бы три зеленых алмаза (всего их на каждом уровне семь или шесть) и найти точку выхода. Кроме того, можно попробовать разыскать бонусный клубок золотых ниток или случайно появляющуюся шляпу. Если донести ее до конца уровня, вы получите дополнительные алмазы.

Собирательство в игре не бесцельно: на драгоценные камни в специальном магазине можно купить новые скины персонажа, а за клубки продажный кот из-под полы выдаст вам какое-нибудь новое оружие — гранаты, мины, бумеранг, пылесос, огнемет, бумажные самолетики и т.д.

КОШАЧИЙ РАЙ НА ДВОИХ

Проходить кампанию можно как в одиночестве, так и в кооперативе, но по-настоящему BattleBlock Theater раскрывается только во втором случае. Если вы один, то весь игровой процесс скатывается к прощупыванию загадок и смерти при малейшей неудаче. В целом все равно интересно, но далеко не так весело, а потому быстрее приедается. Если же рядом оказывается партнер, то на экране начинают происходить такие безумные комбинации, что порой кажется, будто вы вообще сделали что-то совершенно непредусмотренное разработчиками: использовали напарника как опору и запрыгнули на высокий уступ, срезав половину уровня, или переправились через реку на плывущем по воде трупе друга, сэкономив кучу времени.

Входного порога у BattleBlock Theater, по сути, нет. Вы вполне можете посадить рядом с собой своего далекого от игр друга, за минуту объяснить ему азы управления, и уже скоро он так втянется, что будет не оторвать от экрана. Благо местная механика сколь проста, столь же аддиктивна.

Помимо сюжета, в BattleBlock Theater присутствует множество соревновательных режимов, причем часть из них рассчитана на двоих игроков. По заверениям авторов, список будет пополняться, но уже сейчас разнообразие впечатляет: убийство врагов и похищение их душ на время, гонки, захват лошади, баскетбол, отражение волн противников и окрашивание блоков наперегонки. Вдобавок ко всему, в The Behemoth не поленились сделать простой редактор уровней, где можно дать волю своим творческим способностям и собрать локацию, в которую затем смогут поиграть все пользователи Xbox Live.

■■■

Каждый элемент BattleBlock Theater выполнен с какой-то невероятной тщательностью и пропитан фирменной харизмой и шармом разработчиков. Забавный визуальный стиль, сумасбродная история, голос рассказчика (он не только ведет «театральные представления», но и постоянно что-то смешно комментирует) и развеселые песни, одна из которых полностью состоит из мяуканья котов, быстро влюбляют в игру.

Главное, не обманитесь скриншотами: с виду BattleBlock Theater может показаться незамысловатым, но на самом деле это глубокий и разнообразный экшен-платформер, который в то же время может стать главным развлечением любой вечеринки. Причем весело на ней будет всем очевидцам, включая тех, кто до последнего были уверены, что Xbox 360 — это умеющий разговаривать телевизор или внешний высокоскоростной привод для компьютера. Не пропустите эту игру, правда. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✓
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

BattleBlock Theater делали не один год — первый рабочий прототип появился аж в 2009-м. И заметно, что все это время авторы не валяли дурака, а были заняты делом. Не смотрите на низкую цену и скачиваемый формат — это выверенная, красивая и смешная игра, где контента и режимов столько, что всем соседям по XBLA должно быть стыдно и завидно.

ГЕЙМПЛЕЙ	9
ГРАФИКА	8
ЗВУК И МУЗЫКА	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9

РЕЙТИНГ

9,0

«ВЕЛИКОЛЕПНО»

Максим Иванов

Жанр
Платформер
Издатель/разработчик
DrinkBox Studios
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PS3, PS Vita
Сайт игры
guacamelee.com

Guacamelee!

Каникулы в Мексике

PS Vita становится все более привлекательной платформой для инди-разработчиков. **Sony** анонсировала около сотни небольших игр, которые увидят свет в этом году, и это не считая уже доступных в PSN **Retro City Rampage**, **Es-cape**, **Dokuro**, а также готовящихся портов **Hotline Miami**, **Limbo** и многих-многих других. Логика проста: на «Вите» выходит не так много крупных и по-настоящему заметных проектов, поэтому на их фоне даже самым маленьким сложно затеряться.

Guacamelee! как раз игра маленькая, от независимой студии, — но такая хорошая, что стоит десятка портативных **Call of Duty** и **Assassin's Creed**.

Хуан, президентская дочь и Сатана

Хуану, главному герою игры, катастрофически не везет. Его возлюбленную, дочь Эль Президенте, похищает Карлос Калака — предводитель армии Сатаны. Попытка вернуть несчастную приводит к страшному: Хуана убивают, а злодей и его приспешники устраивают бесчинства в мирной мексиканской деревушке. Тут бы истории и конец, если бы не удачное стечение обстоятельств. В загробном мире юноша находит волшебную маску лучадора. Надев ее, Хуан превращается в могучего рестлера. Недолго думая, свежеиспеченный борец за справедливость прыгает в портал и вновь отправляется на поиски суженой. Так начинается наше полное опасностей приключение.

Поначалу Guacamelee! вызывает невольные ассоциации с серией **Shank**, также повествующей о похождениях брутального мужика. Как и Шэнк, Хуан кровавым ураганом несется вперед, преодолевая экран за экраном. Так же хладнокровно кромсает недругов, перекатываясь и совершая какие-то немыслимые кульбиты. Какая бы опасность ему ни грозила, на лице молодого лучадора не дрогнет ни один мускул.

Казалось бы, игры, считай, одинаковые — в конце концов, и там, и там присутствуют мексиканские мотивы. Но уже очень скоро выясняется, что, несмотря на наличие точек соприкосновения, это абсолютно диаметральные проекты. У них разный темп (Shank гораздо «мяснее» и динамичнее), разные механики, разная структура. Если Shank — это череда бес-

На скриншоте — типичная мексиканская церковь.

Наставник Хуана — самый настоящий козел.

DrinkBox Studios не обошли вниманием даже Castle Crashers.

Дизайн монстров в Guacamelee! действительно оригинален.

конечных стычек, одна большая пьяная драка, ввязавшись в которую остановиться уже невозможно, то Guacamelee! игра более степенная и многослойная.

Metroidvania по-мексикански

Творение DrinkBox заставляет вспомнить классические части **Castlevania** и **Metroid**, вернее, их сплав, принятый называть Metroidvania. Вы можете свободно перемещаться по уже открытым уровням и исследовать мир на наличие секретов. Авторы сами подталкивают вас к тому, чтобы вы возвращались на старые локации. Хотите увеличить запас здоровья или выносливость, но не располагаете средствами на покупку улучшений? Хорошенько изучите окружение, наверняка отыщете цветной блок, загораживающий проход на закрытую часть уровня, — а там и ресурсы найдутся. Блоки определенного цвета можно разбить только соответствующими ударами, которые открываются по мере прохождения игры. Главное — запоминать, где что находится.

Радует, что в игре нет респауна: возвращаясь назад, вам не придется заново драться с уже поверженными противниками. Пропустить спрятанный предмет часто не позволяют совесть и внутренняя жаба, а потому прохождение затягивается на долгие часы. Впрочем, если бегать туда-сюда вам не хочется, насильно к бэктрекингу никто принуждать не будет.

Как и в прошлогодней **Knytt Underground** (еще одна Metroidvania-игра для PS Vita и PS3), до некоторых секретов можно добраться, лишь прыгнув в портал, ведущий в потусторонний мир, — то, что скрыто от глаз живых, открывается мертвым. Например, на месте завала в обычном мире в загробном может оказаться свободный проход.

Сеньор Лучадор

В Guacamelee! очень простая и понятная боевая система. Новые элементы добавляются своевременно: стоит освоиться с одним приемом, как в арсенале появляется еще один. Поначалу вам доступен лишь удар кулаком, но вскоре Хуан разучит перекаты и броски (врага можно поднять и кинуть в толпу дружков), наловчится отскакивать от стен и научится превращаться в, гм, петуха, таким образом проникая в маленькие проходы.

Со временем сражения становятся лишь интереснее — проступает тактическая составляющая, приходится комбинировать разные удары. Button mashing эффективен лишь на первых порах. Чем дальше, тем больше от вас будут требовать грамотных, координированных действий.

Guacamelee! вообще довольно хардкорна. В отличие от того же Shank, у Хуана не получится всю дорогу бездумно махать кулаками. DrinkBox Studios отвели огромную роль головоломкам, и они часто заставляют сдавленно скрипеть зубами. Загадки-то увлекательные, но порой на их решение уходит непозволительно много времени. Утомившись, хочется в бой, а вместо этого вы вынуждены битый час напрягать мозги, пытаясь вычислить верную траекторию прыжка.

Есть в игре и «мирные» уровни. Чаще всего это поселения, где можно пообщаться с местными жителями и выведать что-нибудь интересное. Они же выдают вам квесты — простенькие, схематичные, зато поданные с юмором. Хуану предстоит загонять наседок обратно в курятник (наш герой комично лупит бедных птиц ногами, а затем победно швыряет их обратно в клетку), разыскивать пропавших музыкантов и даже исполнять роль кулинарного помощника — таскать толстой и ворчливой поварихе самые разные ингредиенты.

Мачете не эсэмэсит

Авторы весьма дотошно проработали окружение: здесь можно долго бродить, рассматривая развешанные повсюду плакаты и подмечая детали. В Guaca-melee! полным-полно аллюзий на игры, кино и современное общество — разработчики обыграли даже такое явление, как интернет-мемы. Вы встретите отсылки к Grumpy Cat, увидите знаменитую сову O RLY?, а также взглянете на переодетых в лучадоров братьев Марио, Линка и Ральфа из диснеевского Wreck-It Ralph.

Но не только это заставляет всматриваться. Guacamelee! — очень красивая, стилистически вылизанная игра, а на отличном экране PS Vita ее насыщенная цветовая гамма выглядит особенно выигрышно. Мексиканским колоритом проникаешься сразу: вечный полузакат, треск гремучих змей, припорошенные пылью постройки… Ощущение такое, будто заглянул на съемочную площадку «Мачете».

Авторы удачно иронизируют и измываются над сложившимися штампами. Это еще одна причина, почему Guacamelee! не хочется взять и быстренько пробежать, — в противном случае вы упустите массу любопытных деталей. Например, вы можете пройти игру и так и не узнать, что жители деревень считают лучадоров едва ли не народными героями и предоставляют им пятидесятипроцентные скидки в питейных заведениях. Здешние дети развлекаются, стравливая змей и мангустов, а дом самого Хуана доверху набит ящиками с текилой — как раз в духе фильмов Роберта Родригеса. Иногда кажется, будто на экране и вправду вот-вот появится Дэнни Трехо и буднично накостыляет распоясавшимся скелетам.

■■■

Guacamelee! успешно выступает в не очень популярном на «Вите» жанре Metroidvania. DrinkBox Studios скомбинировали все самые важные элементы: полные загадок уровни, интересную, но при этом доступную боевую систему и высокую сложность. Да и юмор пришелся как нельзя к месту. На фоне средней по всем пунктам **Castlevania: Lords of Shadow — Mirror of Fate** Guacamelee! выглядит почти образцово.

Если вы все еще ностальгируете по **Symphony of the Night**, лучшего лекарства от тоски не будет как минимум до осени, а там уже рукой подать до выхода **Batman: Arkham Origins — Blackgate**. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

Правильная Metroidvania про мексиканских рестлеров, оживших скелетов и украденную дочку Эль Президенте. Сложные бои, запутанные уровни и остроумный юмор прилагаются. Искренне надеемся на продолжение.

Геймплей	8
Графика	8
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	8

РЕЙТИНГ

8,0

«Отлично»

Коляскин Егор

Жанр
Экшен-платформер
Издатель
Konami
Разработчик
MercurySteam
Платформа
3DS
Сайт игры
konami-castlevania.com/mof

Настоящая «Касла» не всегда мания

Знаменитая серия **Castlevania** зародилась почти 30 лет назад, и за это время лишь редкие игры франчайза отклонялись от изначальной концепции готического экшен-платформера.

Первым серьезным выходом за привычные жанровые рамки стала **Castlevania: Symphony of the Night**. Это был довольно уверенный эволюционный шаг: RPG-элементы перестали быть только «для галочки», замок Дракулы начал и вправду напоминать замок своей структурой, а игроку дали полную свободу передвижения. Словом, авторы сделали не просто хороший платформер, а настоящую приключенческую игру, и подход оказался крайне удачным — многие до сих пор считают Symphony of the Night лучшей частью сериала.

Вторая девиация пришлась на расцвет консолей пятого поколения. 3D-игры вовсю завоевывали мир, да вот беда — делать их пока никто не умел. Результатом стала странная **Castlevania 64** — крайне неубедительная (скелеты на мотоциклах до сих пор преследуют автора этого текста в ночных кошмарах), беспомощная, хоть и полностью трехмерная.

Следующая попытка освоить третье измерение, **Legacy of Darkness**, тоже не снискала особого успеха, из-за чего **Konami** плюнула на все эти полигоны и вернулась к идеям Symphony of the Night. На дворе стоял 1999 год.

Лишь одиннадцать лет спустя, при разборе пыльных архивов, компания вспомнила об идее полноценной трехмерной Castlevania и решила снарядить разработку новой игры. Творческий тандем испанской студии **MercurySteam** и Хидэо Кодзимы, выступившего на проекте в качестве продюсера, подарил нам **Lords of Shadow** — увлекательный современный слэшер и попутно самый успешный переход серии на 3D-рельсы.

В Konami практически мгновенно утвердили сиквел, подойдя к его созданию с неожиданным размахом: историю оригинала продолжают сразу две игры — **Lords of Shadow 2** для больших консолей (выйдет где-то под конец года) и **Mirror of Fate** для 3DS, о которой мы сейчас и поговорим.

Пугающие марионетки — дело рук фабрики игрушек, расположенной на территории замка Дракулы. Не подпускайте их близко, это может плохо кончиться.

Объемный геймдизайн

2,5D-перспектива, три сюжетных линии за разных персонажей, боевая система из Lords of Shadow, QTE, «плавающая» камера — уже с первых минут игра вызывает стойкое ощущение, что MercurySteam пытались осторожно балансировать меж двух огней.

Монстр практически у ваших ног, осталось изящно всадить ему в шею заостренную рукоятку хлыста.

Ни одна из современных игр не обходится без зомби. Mirror of Fate не исключение.

С одной стороны — старые поклонники, выросшие на классических двухмерных Castlevania, с другой — новички, знакомые с сериалом лишь по рассказам «стариков» и недавней Lords of Shadow. Первые хотят красивую двухмерную графику, огромные пространства для исследования, более-менее серьезный сюжет и нормальную RPG-часть, а не пришитое белыми нитками непонятно что. Вторые хотят красивую трехмерную графику, зрелищных битв, эффектных комбо и крови — да побольше. Пытаться угодить всем — занятие неблагодарное, заведомо обреченное на провал.

Если быть совсем откровенными, Mirror of Fate сделала маленький шажок назад — аккурат к бородатым временам **Super Castlevania 4**. Исследование замка, одна из главных особенностей сериала, оказалось ненужным (по факту оно есть, но вряд ли кому-то доставит удовольствие бесполезное блуждание туда-сюда по пустым коридорам). При желании, конечно, можно отправиться в ответвления в поисках приключений, но чаще там удастся найти лишь обглоданные кости какого-нибудь безымянного неудачника.

Потеряться в гостях у Дракулы стало вообще невозможно — на карте всегда есть яркая метка, указывающая, куда нужно двинуть свои стопы. Да, есть что окинуть взглядом. Тут вам и темные подземелья, и заброшенная тюрьма, и жуткая фабрика марионеток, совмещенная с театром, и восхитительная часовая башня, но… как только вы пройдете эти локации, у вас не возникнет ни желания, ни необходимости возвращаться назад. Напоминает добровольно-принудительную экскурсию в краеведческий музей: вроде бы выглядит интересно, да больно в сон клонит.

Прокачку также почти полностью упразднили за ненадобностью — каждый новый уровень всего лишь открывает дополнительные комбо для хлыста, а получение абилок превратилось в полнейшую профанацию. Раньше ключевые способности (умение плавать, двойной прыжок, замедление падения, разрушение ледяных препятствий и т.д.) выбивались только из боссов, а простые абилки — разнообразные магические атаки и усилители — выпадали из рядовых монстров. Теперь все это в прошлом: бредя по замку, вы то и дело натыкаетесь на блестящие волшебные сферы.

Зато боевая система, как и стоило ожидать, в Mirror of Fate замечательная. Правильно выполняя цепочки ударов одну за другой, понимаешь, ради чего все затевалось, — с монстрами хочется драться и драться, каждый раз избивая их как-нибудь иначе. Изящно захватить горгулью в воздухе хлыстом, бросить на землю и добить серией тяжелых, крутящих ударов. Собрать толпу зомби и пройтись по ней градом быстрых, скользящих выпадов. Поставить блок, увернуться от колющего удара в район груди, нанести контратаку и добивающее QTE. Хорошо! В такие моменты камера выхватывает крайне удачные ракурсы и подлетает как можно ближе к персонажам — смотрится чертовски эффектно, особенно с включенным 3D (правда, именно в 3D-режиме игра позволяет себе периодически подтормаживать).

Есть у меня одна история

Понять, что действие Mirror of Fate разворачивается спустя 26 лет после событий оригинальной Lords of Shadow, можно, лишь прочитав мануал. Вот Габриэль входит в замок Дракулы; вот маленький Саймон с мамой бежит по лесу, а потом внезапно превращается во взрослого парня с папиным хлыстом в руке; вот Алукард встает из могилы и проклинает своего отца... что происходит, черт возьми? Клан Бельмонтов вроде как связан общей судьбой, но рассказать о них внятную историю у разработчиков не получилось — остается лишь занудно двигаться от точки А к точке Б, попутно истребляя монстров, прерываясь на редкие пазлы и битвы с боссами.

Не помогает и то, что повествование ведется при помощи несуразных сел-шейдинг роликов, в которых персонажи уморительно открывают рот невпопад своей речи и, что обескураживает больше всего, выглядят *не так*, как в самой игре.

■ ■ ■

Mirror of Fate чем-то напоминает американские горки. Из десяти часов своего хронометража игра тратит первые пять на неторопливый подъем вверх — пролог и первый акт пройдут под неудачные попытки привыкнуть к очередному комбо-удару, бесконечным смертям от рук боссов и сложным переплетениям сюжета. Когда же вы, наконец, освоите боевую систему и впервые начнете получать удовольствие от процесса, достигнете наивысшей точки аттракциона, игра стремительно полетит вниз и закончится, не успев толком начаться.

Такое чувство, что Mirror of Fate доделывали в жуткой спешке: на последних этапах загадки и боссы щелкаются как семечки, битва с Дракулой занимает какие-то три минуты (и это на максимальной сложности!), а после победы игра предлагает заняться повторным прохождением — чтобы выбить стопроцентный рейтинг и увидеть дополнительную концовку. Нет уж, спасибо. ■

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Mirror of Fate гораздо уместнее смотрелась бы в разделе недорогих загружаемых игр, а не на полках магазинов как полноценная Castlevania. Немногочисленные плюсы игры сминают под собой промахи в дизайне, плохой сюжет и смешная продолжительность. Видимо, все-таки не стоило доверять MercurySteam в том числе и разработку «классической» Castlevania.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 5.0

ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 5.0

Рейтинг

5,5

Средне

ВЕРДИКТ

ЖАНР
ИГРА ПО ФИЛЬМУ
РАЗРАБОТЧИК
DIGITAL EXTREMES
ИЗДАТЕЛЬ
NAMCO BANDAI
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С-СОФТКЛАБ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТЫ ИГРЫ
STARTREKGAME.COM

1CSC.RU/GAMES/21272-STAR-TREK

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CORE 2 DUO 2 ГГЦ, 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE 2 QUAD 2,4 ГГЦ, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

Геворг Акопян

STAR TREK
ДОЛГИЙ, МУЧИТЕЛЬНЫЙ ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ

Можно по-разному относиться к недавнему перезапуску «Звездного пути» и конкретно продолжению с подзаголовком «Возмездие», которое совсем недавно прошло в наших кинотеатрах (а во многих еще и идет). Далекие от фантастики люди просто пропустят кино. Те, кто на постоянной основе ходят на все новинки, посмотрят хороший приключенческий фильм. Наконец, самая проблемная аудитория — фанаты оригинальной вселенной. Они на протяжении всего сеанса будут придирчиво отмечать каждую деталь, тихо ругаться, ерзать на кресле, а потом приедут домой, пойдут на форумы и обвинят режиссера Дж. Дж. Абрамса во всех смертных грехах, назовут святотатником и лишний раз вспомнят о провальной концовке Lost.

После знакомства с игровой адаптацией **Star Trek**, обладающей собственным сюжетом, на форумы кто-то вряд ли пойдет, но многие будут с неделю отлеживаться с грелкой на животе, пытаясь отойти от полученной критической дозы скуки и бездарного геймдизайна.

БЕЗ ЛИЦА

Игру **Digital Extremes** (до сих пор, к слову, не сделавших ничего выдающегося) очень хочется сравнить с прошлогодним **The Amazing Spider-Man**. В том случае **Beenox** попытались воспроизвести механику **Batman: Arkham City**, а потому по поводу и без загоняли Человека-паука в тесные лаборатории и канализацию, чтобы стелс-геймплей худо-бедно работал.

Star Trek настолько прямолинейно никого не копирует, но подход и уровень исполнения здесь примерно такой же: почти вся игра проходит в аду клаустрофоба — бесконечных коридорах и одинаковых комнатах, наполненных едва отличимыми врагами.

Впрочем, основные источники вдохновения определить несложно: **Dead Space**, **Deus Ex: Human Revolution**, **Uncharted** и **Army of Two**. От первой здесь космические полеты в скафандре и похожие головоломки, от второй — стелс и необходимость перепрограммировать по 40 турелей в секунду, взламывать бесчисленные замки и камеры слежения, от Uncharted — акробатика (имеется даже прямая ссылка на начало **Among Thieves**), наконец, от последней — перестрелки и общая структура.

Вся игра спроектирована в расчете на совместное прохождение. В самом начале предлагается выбрать между Кирком и Споком (практически ничем не отличаются), и, если рядом не окажется друга, готового отправиться с вами на «Энтерпрайз», его роль возьмет на себя компьютер.

Как ни смешно, но это оптимальный вариант — играть с живым человеком гораздо сложнее. То у одного, то у другого пропадает терпение (весь уровень тихонько ползли на корточках, а тут ваш товарищ по неосторожности попадается на глаза охране, и вас за секунду убивают), никто никого не слушает, приходится часто ждать. К слову, даже если вы ну совсем не хотите играть в одиночку, ни в коем случае не включайте «Публичную игру»: в 99 случаях из 100 к вам коннектится какой-то упырь и начинает властным голосом отдавать приказы, через слово сыпля матом.

Другое дело — искусственный интеллект. Он, конечно, постоянно делает глупости, но игра ему их часто прощает. Скажем, когда вы прячетесь от врагов за стенкой, напарник может присесть прямо посреди комнаты,

Открытие дверей — наиболее распространенный элемент командной работы в Star Trek. Еще тут можно подсаживать друг друга на уступ.

но его никто не заметит. На месте и стандартные читы: если вы быстро и без шума подобрались к важному пункту управления, который можно взломать только вдвоем, напарник в ту же секунду волшебным образом материализуется рядом.

99 PROBLEMS

Откровенно говоря, приведенная выше ситуация идеально характеризует всю игру: заложенные идеи так и не заработали, разработчики это поняли и попытались кое-как залатать дыры, но ничего не получилось. Это как если бы вы купили вазу, принесли домой и обнаружили, что она склеена, причем не каким-нибудь «Моментом», а скотчем и жвачкой. По факту — держится, но захочешь поставить в нее цветы, и вода забьет изо всех щелей.

В Star Trek банально плохой дизайн всего: уровней, врагов, ситуаций.

Из-за этого тускнут даже немногочисленные проблески. Скажем, эпизод на орбите какой-то станции, где игроки должны при помощи специальных устройств постоянно телепортировать друг друга, чтобы добраться до выхода. Задумка — отличная, реализация — ужасная. Digital Extremes не в состоянии создать даже иллюзию свободы: телепортироваться можно *только* на заранее определенные точки, а в зоне видимости обычно бывает лишь одна.

Драться в основном приходится с горнами — разумными человекоподобными рептилиями, и это весьма спорное решение: вселенная «Звездного пути» насчитывает десятки рас, а Digital Extremes взяли лишь одну, к тому же очень скучную.

В игре представлена современная версия монстров. Это объяснимо: в том виде, в каком они предстали в оригинальном сериале, сегодня горнов серьезно воспринимать невозможно. Проблема в том, что обновленные рептилии потеряли всякую индивидуальность, теперь это скорее довольно убедительная копия элитных ковенантов из **Halo**, чем раса из «Звездного пути».

Вы не ошиблись: на этом кадре Кирк начищает рожу дорогому Споку. Мужская дружба — она такая.

К слову, если в Halo к каждому виду врагов нужно было подбирать свою тактику, то в Star Trek все перестрелки проходят одинаково: встал за колонну, сделал плазма-выстрел (на секунду «замораживает» противника) и нашпиговал зарядами. Все.

Кроме горнов, иногда встречаются зомби — люди или вулканцы, зараженные неведомым вирусом. Игра всячески дает понять, что они ни в чем не повинны и убивать их не стоит. Доходит до смешного: враг наводит дробовик на ваше лицо и кричит что-то вроде «Умоляю, не трогай меня, я не в состоянии сопротивляться вирусу!», а потом нажимает на курок. Понятно, что после таких казусов как-то там осторожничать и жалеть зараженных совсем не хочется. А ведь нужно было всего ничего — сделать пару трогательных роликов, разнообразить внешний вид зомби (детей нет по понятным причинам, но кто мешал сделать девушек?), а лучше вообще заразить возлюбленных Кирка и Спока. Герои все равно половину игры пытаются вызволить то одну, то другую, так почему нельзя было добавить мотивации?

ХАРИЗМА VS. СПОСОБНОСТИ

Хотя старые фанаты франчайза без конца жалуются на то, что перезапуск не удался, Уильяма Шетнера не превзойти, а форма ушей нового Спока какая-то не такая, на самом деле Абрамс ничего не поменял в базовой формуле. Точнее не так: ему бы не позволили это сделать. Архетипы героев Star Trek давно сформированы, и изменить их — все равно что сделать приквел «Звездных войн», где у Йоды будет идеально поставленная речь. Все привыкли, что Кирк — безрассудный смельчак и плейбой, а Спок — уравновешенный и тактичный дипломат, а значит, так оно всегда и будет. В этом плане игра не нарушает канона, привычные шутки на месте: «Капитан Кирк, я удивлен, вы приняли рациональное решение и не стали устраивать заварушку!» — «О, заварушку я тоже планирую, не переживай!»

■■■

Если задуматься, отношения Кирка и Спока прекрасно иллюстрируют ситуацию «некомпетентный начальник — умелый подчиненный». Вулканец гораздо больше подходит на роль лидера, но шансы на то, что он станет капитаном, примерно равны нулю. Так и здесь: какая-нибудь **Obsidian Entertainment**, может, и могла бы сделать крутую игру во вселенной «Звездного пути», но мы скорее увидим сотню вот таких «стартреков», чем один бриллиант. ■

- X Реиграбельность
- X Классный сюжет
- X Оригинальность
- V Легко освоить

ДОЖДАЛИСЬ?

НАСТОЛЬКО НЕУМЕЛЫЙ И ОДНООБРАЗНЫЙ ШУТЕР, ЧТО КАЖДАЯ МИНУТА В НЕМ КАЖЕТСЯ ВЕЧНОСТЬЮ. В STAR TREK ЕСТЬ ПАРА ЛЮБОПЫТНЫХ ЭПИЗОДОВ, НО ДАЖЕ ТЕ ИСПОРЧЕНЫ ПЛОХИМ ИСПОЛНЕНИЕМ.

Геймплей:	4
Графика:	6
Звук и музыка:	8
Интерфейс и управление:	5

РЕЙТИНГ

4,5

ПЛОХО

Александр Ивасенко

GOD MODE

Сэм, это несерьезно

Жанр
Шутерок на вечерок
Разработчик
Old School Games
Издатель
ATLUS
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Мультиплеер
Интернет, локальная сеть
Сайт игры
www.atlus.com/godmode

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, NVIDIA GeForce 8800/ ATI Radeon HD 2900
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core i5 2,4 ГГц, 3 Гб, NVIDIA GeForce GTX 460/ ATI Radeon HD 5850

Официальное описание **God Mode**, кооперативного шутера на четверых от **Old School Gaming**, должно звучать примерно так: «Если вы любите **God of War** и плохую баллистику, наша игра — это то, что вам нужно». Дело в том, что авторы соединили несовместимые вещи, создав устрашающего уродца: в роли каких-то мерзких полутрупов-уголовников, чем-то напоминающих клоунов из банды Джокера (тех, что засветились в прошлогодней **Gotham City Impostors**), вы отстреливаете скелетов, привидений в доспехах, циклопов и титанов — то есть примерный бестиарий недавнего **God of War: Ascension**.

Сходство со знаменитым слэшером не заканчивается. Помимо монстров, God Mode явно заимствует антураж: местные уровни так же наполнены полуразрушенными колоннами, гигантскими статуями мужчин с трезубцами и другими фантасмагоричными монументами, которые и описать-то сложно.

Правда, если в God of War хотя бы объясняли, во славу каких небожителей предстоит воевать, то в God Mode мотивацию нужно придумывать самостоятельно: в игре есть оружие, есть арены, есть враги, а вот какого-либо сюжета нет.

Итак, для ясности, God Mode — это «мясной» шутер на четверых в духе **Serious Sam** или **Painkiller**, только выполненный без явного старания и таланта: над комбинациями врагов никто серьезно не думал, классов нет, навыки бесполезны. Никакого командного взаимодействия и тактики — скучный тир, где нужно лишь бежать от глупых врагов и стрелять.

Да и стрелять-то особо негде, в игре всего пять карт, которые даже со случайной группой неизменно пробегаются за десять-пятнадцать минут. Если какая-нибудь **Left 4 Dead** на старте могла себе позволить скудность контента (благодаря невидимому режиссеру все бои развивались уникальным образом), то здесь недостаток уровней ощущается очень остро, потому что каждое прохождение практически невозможно отличить от предыдущего.

Сходство с сериалом **Valve** на этом не заканчивается. В God Mode тоже есть боссы. Только плохие. В финальной зоне большинства карт вас ожидает неуклюжая громадина, представляющая из себя скорее мальчика для битья, чем серьезное испытание на прочность и вызов вашим навыкам работы в команде.

Добавьте сюда невменяемый баланс: God Mode банально не умеет подстраивать сложность таким образом, чтобы вам было интересно или по крайней мере комфортно. Играть с друзьями слишком легко и, соответственно, скучно, а в одиночном режиме (буквально — без компаньонов) вы постоянно оказываетесь зажатым в угол.

К сожалению, проблемы на этом не заканчиваются. Система подбора команд — необходимое условие успешного существования любой кооперативной игры — здесь ужасна. В **Diablo 3**, к примеру, за вас автоматически найдут подходящую партию, а к уничтожению врагов в любую секунду могут примкнуть герои разных уровней, и игра моментально учтет изменившуюся ситуацию, отрегулировав характеристики монстров. Все предельно легко и безболезненно. God Mode, в свою очередь, заставляет подолгу ждать поиска соратников, а в случае оборвавшегося соединения у одного из игроков — пялиться на застывшую толпу монстров и напарников, в недоумении озирающихся по сторонам. Затем вся компания покорно отправляется в тартарары, то есть в главное меню, где ей предлагают терпеливо ожидать повторного соединения.

Единственное, что разработчикам действительно удалось, — так это создать забавный и в каком-то роде уникальный (для шутеров) способ награждения игроков. После убийства босса перед вами открывается портал, ведущий к несметным богатствам. Не нужно пугаться, все нормально — это так называемая «золотая лихорадка». Кругообразная комнатка, доверху набитая драгоценностями, оттуда игроки за отведенное время пытаются вынести как можно больше добра. Тут уж очень кстати приходится возможность подстрелить пятки самым ушлым компаньонам. Соревноваться очень весело, а главное — режим умело заигрывает с вашей, пусть и виртуальной, алчностью. Добытое золото можно спустить на прокачку навыков, новое вооружение и предметы гардероба.

■ ■ ■

Любопытный факт. **Old School Games** — это дочерняя студия питерской **Saber Interactive**, авторов **TimeShift**, **Inversion** и недавнего ремейка **Halo**. Но мало кто помнит, что в числе прочего Saber в свое время сделали **Will Rock**, довольно посредственный клон Serious Sam. Так вот, God Mode — это во многом продолжатель идей дебютной игры студии. Проблема в том, что уже в 2003-м мало кто оценил задумку и реализацию, а спустя десять лет примерно то же самое, но на четверых, вряд ли кому-нибудь нужно. ■

Чего у God Mode не отнять, так это визуального юмора. Все-таки зомби в советских шапках — это всегда смешно. К слову, монстры еще иногда примеряют на себя сомбреро.

«God of War? Не, не слышал».

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

God Mode сочетает в себе десяток чужих идей и сеттинг другой «божественной» игры — God of War, но делает это весьма неумело. Спокойно проходите мимо.

ГЕЙМПЛЕЙ: 5
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 4
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

5.0

СРЕДНЕ

Яна Сорокина

EVOLAND

Время странствий

Жанр
Action/RPG
Издатель/разработчик
Shiro Games
Платформа
PC
Сайт игры
evoland.shirogames.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1,7 ГГц, 1 ГБ ОЗУ
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core 2,5 ГГц, 2 ГБ ОЗУ

На просторах зарубежного интернета существует конкурс для разработчиков под названием Ludum Dare. Заданная тема, 48 часов на создание игры с нуля, никаких призов — безумие, не правда ли? Но вопреки здравому смыслу число участников постоянно растет. В прошлом году победителем двадцать четвертого по счету конкурса стала **Evoland Classic**, успешно оставившая не у дел 1405 своих конкурентов. Популярность игры, в доступной и увлекательной форме демонстрирующей эволюцию жанра action/RPG, была настолько высока, что создатели решили превратить ее в полноценный коммерческий продукт.

Evoland начинается во времена расцвета Game Boy, быстро проскакивает восьми- и шестнадцатибитные приставки, долго топчется в эпохе PlayStation и медленно увязает на подходе к PS2. Если на вашей полке до сих пор пылится старая добрая «Денди» и картридж с «Зельдой», приготовьтесь к острому приступу ностальгии: первые полчаса-час в Evoland заставляют потерять голову от нахлынувших воспоминаний.

Окружающий мир неуловимо или же, наоборот, революционно меняется с каждым шагом. Вот наш герой ходит лишь вправо и влево по узкому серо-зеленому экрану, а вот уже появляется плавный скроллинг, из колонок начинает доноситься характерный писк… вдруг игровой мир наполняется пронзительно яркими цветами 16-битной палитры. А уж когда камера опускается к поверхности земли в знаменитом графическом режиме Mode 7, то невольно вырывается восхищенный вздох, и в ту же секунду ясно осознаешь, что счастье вовсе не в количестве полигонов или версии шейдеров.

К сожалению, где-то в районе эпохи Nintendo 64 разработчики вспомнили, что делают не только интерактивную диораму истории видеоразвлечений, но и собственно игру. Недолго помучившись выбором, авторы отдали предпочтение геймплею в ущерб достоверности. К сожалению, тут-то вся магия Evoland и рассыпается словно карточный домик, превращаясь из катализатора ностальгических чувств в примитивную забаву на пару часов.

Простенький сюжет Evoland повествует о некоем зле, которое необходимо найти и устранить главному герою и его спутнице. Так, местные клоны Линка из **The Legend of Zelda** и Аэрис из **Final Fantasy VII** отправляются навстречу приключениям.

Не только главные герои — весь геймплей Evoland символизирует собой объединение двух культовых серий. Путешествуете по глобальной карте? Приготовьтесь к «случайным поединкам» в стиле FF и пошаговым боям. Забрались в подземелье? Доставайте меч из ножен и начинайте крушить глиняные горшки в лучших традициях «Зельды». Увы, эти два слагаемых геймплея никак не связаны друг с другом, просто при смене локации меняется режим игры. Сквозной набор опыта и подъем уровней если и влияют на происходящее, то этого не замечаешь. Большую часть времени Evoland не заинтересована в том, чтобы лишний раз напрягать игрока. Противники умирают от одного удара, а головоломки сводятся к простому передвижению ящиков от стены к стене.

Но это не самое страшное. Хуже другое — заявленная как интерактивная история развития жанра, игра в какой-то момент начинает обращаться с этой самой историей невероятно вольно. Зачем в игре, посвященной RPG, назойливые камео Марио? Почему весьма неплохой эпизод, апеллирующий к **Diablo**, сделан на основании последней, третьей части сериала **Blizzard**? О поверхностном представлении Final Fantasy и The Legend of Zelda мы уже молчим. После всего этого рождается неприятный вопрос: достаточно ли хорошо знакомы разработчики с играми, о которых рассказывают?

■ ■ ■

Как бы то ни было, Evoland все же заслуживает внимания. В некоторые моменты игра кажется настоящим шедевром, а разработчиков хочется носить на руках. В другие — тихонько удалить Evoland с компьютера и больше к ней не возвращаться. Это как поход в музей: какие-то экспозиции трогают до глубины души, какие-то нет, а где-то вообще видишь только обвалившуюся штукатурку. ■

Попытайтесь найти десять отличий от Final Fantasy.

Так вот сразу и не вспомнишь, что Diablo и The Legend of Zelda номинально относятся к одному жанру.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Весьма вольный пересказ истории жанра action/RPG в интерактивной форме. Слабая игра, но очень любопытный эксперимент.

ГЕЙМПЛЕЙ: 5
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 5
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

6.0

СРЕДНЕ

Андрей Скочок

KIRBY MASS ATTACK

Без друзей меня чуть-чуть

Жанр
Платформер
Издатель
Nintendo
Разработчик
HAL Laboratory
Платформа
3DS
Сайт игры
kirby.nintendo.com/massattack

Kirby Mass Attack — хороший пример того, когда разработчик не боится пробовать что-то новое в рамках одной серии. **HAL Laboratory** сначала сделали нестандартный **Kirby: Canvas Curve**, который в полной мере использовал возможности тачскрина DS, затем «успокоили» фанатов классическим платформером **Kirby: Mouse Attack**, потом удивили красотой **Kirby's Epic Yarn** для Wii и, наконец, решили снова провести творческое переосмысление — выдать вроде бы и платформер, но с элементами стратегии.

Совершая вальяжное путешествие к райскому архипелагу Попопо, что в южной части континента Попстар, Кирби имел неосторожность заснуть в чистом поле (ну что поделать, притомился, бедняга). Откуда ни возьмись в небе появился Некродеус — злобный волшебник, главарь «Банды черепов». Маг схватил спящего героя и разделил его на десять копий самого себя, но гораздо более слабых. Победив их всех поодиночке, Некродеус с непонятными намерениями оставил одного Кирби в живых. Спасшийся герой приходит в себя и находит давнюю знакомую — Звезду, которая обещает привести Кирби к победе над зарвавшимся магом. Так начинается наше приключение.

Как и в Canvas Curve, управление осуществляется при помощи стилуса, а не привычных крестовины и кнопок. Возможности засосать в себя все вокруг здесь тоже нет — способностей слабенького Кирби хватает лишь на то, чтобы запрыгивать на врагов и молотить их кулачком по голове.

Поверженные противники оставляют после себя фрукты, и, если собрать необходимое количество, на помощь Кирби придет один из его потерянных клонов, после чего сбор начинается заново. Возможность расширить свою команду лучше не упускать: без нужного числа напарников невозможно как пройти отдельные моменты уровня, так и банально разблокировать следующий этап.

Рано или поздно команда Кирби разрастается до десяти управляемых персонажей и происходящее на экране начинает напоминать зерг-раш: вереница розовых шариков, буквально наступая друг на друга, сносит всех окрестных врагов, повинуясь вашим приказам крушить и ломать. Подчиненных также можно заключать в большой мыльный пузырь, чтобы подниматься на высокие платформы. Главное — не забывать, что поодиночке Кирби крайне слабы и помирают всего с двух ударов, так что в горячке боя необходимо следить за своими подопечными. Кроме того, только всей толпой можно открыть некоторые проходы и секреты, разбросанные по уровням.

Kirby Mass Attack хоть и состоит аж из пятидесяти с лишним уровней, но пробегается достаточно быстро — в основном из-за крайне низкой сложности. Но не стоит забывать, что каждый уровень изобилует множеством секретов, потайных путей и ответвлений, так что, если вы поставите себе цель пройти игру полностью, игра займет у вас долгие часы.

Кроме того, на каждом этапе можно найти от трех до пяти секретных монеток — собирая их, вы открываете мини-игры, полные милых отсылок к предыдущим частям серии, ее персонажам и посвященному Кирби аниме. Например, здесь есть свой аналог известной игры **Whack-a-Mole**, где молотком нужно бить вылезающих из дыр персонажей, Kirby Brawlball (пинбол), игры на внимательность и счет, — словом, все то, что сегодня принято называть тайм-киллерами.

■ ■ ■

HAL Laboratory и **Nintendo** продолжают делать игры, выпуск которых невозможно поставить на поток. Филигранный левелдизайн и удачные персонажи — результат многолетнего опыта и большого таланта.

Kirby Mass Attack приятно радует тем, что разработчики не мыслят внутри заданного шаблона, не боятся выходить за его рамки и придумывать что-то новое. Благодаря их смелости и получаются такие нестандартные игры. Сколько вы видели платформеров, где нужно управлять кровожадной толпой розовых комочков с оленьими глазами? ■

Только коллективная работа поможет одолеть этого монстра, по одиночке Кирби беспомощны.

Грамотное управление такой оравой в суматохе боя — задача непростая, но интересная.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

На платформах Nintendo всегда выходили лучшие платформеры, и Kirby Mass Attack подтверждает это правило.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

Максим Иванов

DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN

Догма острова Моро

Жанр
Action/RPG
Издатель/разработчик
Capcom
Издатель в России
1С-СофтКлаб
Платформы
Xbox 360, PS3
Сайт игры
capcom.co.jp/DD-DA

Прошлогодняя **Dragon's Dogma** была весьма неоднозначной. Переусложненный интерфейс, раздражающие баги (иногда стрелы и магические заряды летели куда угодно, кроме цели) и плохо написанный сюжет могли заставить вас бросить игру после пары часов. К тому же некоторые просто не понимали, что от них требуется, — мы привыкли к тому, что, какой бы свободной игра ни казалась, авторы все время невидимой рукой нас направляют, дают указания и не дают заскучать. **Capcom** ничем таким себя не утруждали, вас просто выкидывали в полный опасностей мир, вручали в руки оружие, а дальше как в том самом анекдоте — крутись как можешь. Цели, задачи и во многом мотивацию нужно было придумывать себе самому, а потому люди с не очень развитым воображением отсеивались еще на входе.

Те же, кто находил в себе силы разобраться в тонкостях местной экосистемы, нащупывали у игры второе дно. Dragon's Dogma предлагала сложные, хардкорные бои. На отдельных боссов уходили часы, и это не преувеличение. Подбирать тактику нужно было на глаз, без сторонних подсказок, что делало сражения еще более азартными.

Игра дарила необычные ощущения и от исследования локаций: вы самостоятельно составляли картину окружающего мира, с головой погружаясь в изучение близлежащих земель. Никакой прямой зависимости от прихотей геймдизайнеров. Можно было долго брести по лесу, а потом внезапно услышать странный звук, пойти на него и наткнуться на спящего дракона. Шаги героя, разумеется, будили монстра, он свирепел, и нужно было драться. Только вот вас никто не учил, как бить дракона, как и тому, что эти могучие создания очень любят спать рядом с реками. Все узнавалось на личном опыте.

Со временем вы привыкали и к системе «пешек» — союзников по отряду, которыми управлял компьютер (что, в общем-то, было верным решением). «Пешки» играли не только практическую, но и социальную роль: их могли позвать на помощь другие игроки, причем не важно, находились вы в этот момент онлайн или нет. Во время «аренды» виртуальные напарники не росли в уровнях, но зато могли вернуться из путешествия с чем-нибудь полезным (если временный хозяин не жадничал).

Мы так подробно вспоминаем оригинал, потому что все вышесказанное в равной степени верно и для **Dark Arisen**. Capcom не стали мудрить и переизобретать игру заново: к уже имеющейся сюжетной кампании добавили остров Биттерблэк, населенный новыми типами врагов и еще более устрашающими боссами, соваться к которым следует только после достижения пятидесятого уровня. Механику почти не тронули, были исправлены лишь самые неприятные недочеты (например, камень телепортации теперь бесконечный) и улучшен интерфейс.

Если вы ждали от Dark Arisen серьезного вызова, то пришли по адресу. В дополнении приходится умирать даже чаще, чем в DD, — хотя, казалось бы, куда чаще? В бестиарии появились невероятно сильные монстры, которым ничего не стоит смести вас одним ударом. Гвоздь программы — Смерть, дальняя родственница Немезиса из **Resident Evil 3**. Предсказать ее появление практически невозможно, костлявая возникает где и когда ей вздумается. Чтобы убить Смерть (ага), придется потратить немало сил и времени — здоровья у нее столько, что хватит на добрую половину чудищ Биттерблэка. Приходится быть особенно осторожным, рассчитывать каждый шаг. Вряд ли у вас получится одолеть ее с первого раза, поэтому «удовольствие» придется растянуть на несколько заходов.

Новый контент наверняка обрадует преданных фанатов, для которых игра во многом стала ролевой альтернативой **Dark Souls**. Однако как раз с фанатами Capcom обошлись по-свински. Dark Arisen идет в комплекте с оригинальной игрой, но если она у вас уже есть, то цивилизованно приобрести дополнение вы не сможете — его просто не продают отдельно. Японцы буквально заставляют поклонников платить за один и тот же контент дважды, и все ради пятнадцати часов геймплея и слегка переработанного интерфейса. Довольно странное решение.

■ ■ ■

Если Dragon's Dogma не приглянулась вам во время первого знакомства, то Dark Arisen вряд ли что-то изменит — по большому счету игра осталась прежней. Если же вы поклонник оригинала, это солидное дополнение покажется вам настоящим подарком. Вопрос только в том, готовы ли вы повторно платить за возможность побродить по новому острову и шанс лично пободаться со Смертью. ■

Гигантским боссам из Dragon's Dogma позавидуют даже God of War с Shadow of Colossus.

Компьютерные напарники на удивление умны. В боях товарищи не раз прикроют вам спину.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Dark Arisen вряд ли заставит вас пересмотреть свои взгляды на Dragon's Dogma — это все такая же неудобная, требовательная и местами нелогичная RPG. Но в своеобразном очаровании ей не откажешь.

ГЕЙМПЛЕЙ:.....7
ГРАФИКА:.....7
ЗВУК И МУЗЫКА:.....7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:.....7

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Сергей Громилин

SACRED: CITADEL

Ничего святого, ничего плохого

По большому счету с материнским сериалом **Citadel** объединяет только родовое имя да несколько мелькающих в повествовании знакомых названий — чем-то еще порадовать поклонников **Sacred** (весьма качественный клон **Diablo**) игра вряд ли сможет. Спин-офф выступает в совсем другой, достаточно неожиданной категории — beat 'em up. 2,5D-перспектива, толпы врагов и безостановочное мочилово.

Рудиментарные RPG-элементы вроде прокачки или классов персонажей сохранились, но не сильно влияют на игровой процесс. Как и положено, вас исправно «запирают» с разными, но неизменно многочисленными группами противников на отрезке уровня длиной в экран. Всех перебили. Проходим двадцать метров. Новая группа врагов.

Герой набирает опыт достаточно быстро, вот только необходимости в целенаправленной прокачке нет: уровень персонажа чаще всего оптимален для этапа, на котором вы находитесь. Впрочем, столкнувшись с трудностями, всегда можно «подрасти» на ранее пройденных уровнях — они в любой момент доступны для повторного посещения.

Сама система прокачки довольно примитивна: за каждый набранный уровень выдается два очка, которые можно пустить на увеличение одного из четырех параметров персонажа, причем заметный эффект дает наращивание только двух из них. Если вы застали 16-битные приставки, то наверняка помните, как после каждого пройденного этапа полоска здоровья героя с каким-нибудь смешным звуком удлинялась на несколько делений. В целом таким же принципом развития персонажа можно было обойтись и здесь — особой разницы никто бы не заметил.

Структурно Citadel поделена на изолированные уровни, объединенные в четыре (пять, если купили DLC) сюжетных акта. В каждой из этих зон присутствуют «города» — обрезок уровня длиной в пару экранов, где можно закупиться оружием, броней и разными снадобьями. Правда, толку от этих покупок немного, лучшее оружие все равно падает из врагов. Бывает очень обидно, отдав кучу денег за навороченный меч, через пять минут выбить из врага еще более крутой клинок.

Драться в Citadel приходится очень много — это нормально, жанр обязывает, — но бесконечные бои без намека на разнообразие рано или поздно утомляют. Причем в прямом, физическом смысле слова: пальцы игроков давно отвыкли от таких нагрузок. Комбинаций ударов здесь довольно много, и постепенно открываются новые, только вот заучивать их лень, да и не нужно — доступные изначально базовые комбо работают эффективнее всего.

Разница в управлении между персонажами разных классов практически не ощутима. Не важно, кем вы играете — воином или магом, — за исключением нескольких уникальных атак, все герои располагают одним и тем же арсеналом приемов. Просто, когда один персонаж, нанеся серию быстрых ударов, добивает врага кувалдой, другой использует для этой цели файербол. Мана, кстати, бесконечна, и кастовать заклятия можно сколько угодно.

Жанр
Beat 'em up
Издатель
Deep Silver
Разработчик
Southend
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Мультиплеер
Интернет, split screen
Сайт игры
sacred-world.com/citadel

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 3 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Мы не знаем, какую задачу ставили перед собой **Southend**, но у них получился весьма средний beat 'em up. Все жанровые принадлежности на месте, спецэффекты красивые, но играть все равно скучновато: боевая система далека от идеала, толку от прокачки нет, а на уровнях не хватает интересных ситуаций.

Steam предлагает купить сразу три копии Sacred и подарить две друзьям — чтобы пройти игру в кооперативе. Пожалуй, это единственный способ заставить их поиграть в Citadel. Получив бесплатную копию, они хотя бы из вежливости и любопытства согласятся сыграть с вами пару раз. Другие причины тратить на нее время у них вряд ли найдутся. ■

Мультяшная графика хоть и грешит временами спартанской простотой, но в целом выглядит приятно.

Бой с огромным боссом на вершине башни — самый запоминающийся момент Citadel.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Фэнтезийный антураж и упор на холодное оружие в Citadel навевают ассоциации с достославной Golden Axe, что само по себе неплохо. Только вот в плане геймплея игра Deep Silver тоже недалеко ушла от классики, хотя минуло уже больше двадцати лет.

ГЕЙМПЛЕЙ: 5
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ

5.5

СРЕДНЕ

Максим Бурак

DEAD ISLAND: RIPTIDE

Курортный развод

Жанр
Польский зомби-экшен
Издатель
Deep Silver
Разработчик
Techland
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Мультиплеер
Интернет, split screen
Сайт игры
deadisland.deepsilver.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,6 ГГц, 1 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,6 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Первая часть **Dead Island** вытянула счастливый билет. Мало того, что к моменту выхода игры тема зомби еще не казалась сильно подгнившей, так и сеттинг у проекта был манящий — очень пляжный, теплый и весь такой курортный. А после того, как первый CG-трейлер проекта собрал тонны хвалебных отзывов и даже поспособствовал покупке прав на киноадаптацию, за одно только место действия Dead Island заочно провозгласили хитом. И ведь нельзя сказать, что игра как-то разочаровала. Дух зомби-апокалипсиса был передан вполне убедительно, а избивать веслами оживших мертвецов, одетых в купальные костюмы, было так весело, что порой становилось даже немного стыдно перед самим собой.

С **Riptide** ситуация вышла совершенно иная. Разработчики очень неохотно рассказывали о своей игре, поэтому никто так и не смог толком разобраться — дополнение это или полноценный сиквел? О чем будет игра, что в ней появится принципиально нового, зачем мы должны ее купить — все эти вопросы оставались без внятных ответов.

На деле Riptide оказалась прямым продолжением Dead Island. Главные герои, пытаясь убраться на вертолете с островка Баной, находящегося в Папуа-Новой Гвинее, совершают вынужденную посадку на корабле, где их встречают сердитые бандиты и под дулами автоматов просят пройти в каюты. Затем, как и полагается, что-то идет не так, раздаются взрывы, появляются зомби, корабль тонет, а мы спешим к суше, где все как раньше: трупы, монстры, смерть и тысяча одинаковых квестов.

Первое, что бросается в глаза, — игра абсолютно не изменилась. Она все так же средне выглядит, управление все такое же неповоротливое, а взаимодействие с окружением выполнено по стандартам качества лучших польских шутеров — криво и с застреваниями в стенах. Разработчики, кажется, даже не попытались провести хоть какую-то исправительную работу. Со многими недоработками оригинала мы запросто мирились, но с того времени прошло почти два года, и сейчас закрывать глаза на такие вещи уже просто невозможно.

Более того, игра ошибочно принимает свои минусы за плюсы и старается как можно сильнее их подчеркнуть: первую половину приходится много бегать между одинаковыми домиками и персонажами, выполняя туповатые задания в духе «сходи-принеси-помоги».

Когда-то симпатичные пальмы и океан теперь выглядят совсем невзрачно и скорее навевают тоску, а дизайн уровней недотягивает даже до того невысокого уровня, что был в оригинале. Садиста, работавшего над локациями, где нельзя перепрыгнуть сорокасантиметровый куст, хочется просто найти и… призвать к ответственности.

Единственное утешение, что главную особенность Dead Island разработчики испортить не смогли: здесь по-прежнему есть тонны разнообразного оружия, к которому можно прикручивать проволоку, пилы, гвозди и прочий строительный мусор, а потом с его помощью устраивать рейды на зомби (в том числе и в кооперативе). Драться интересно, но игру это, к сожалению, не спасает.

■ ■ ■

Techland не удалось повысить общее качество исполнения своей игры, а о каких-то нововведениях и развитии даже говорить не приходится. Вместо полноценного продолжения мы получили, по сути, наспех собранный аддон из и без того не лучшего материала.

Если вы в свое время пропустили оригинал, то, возможно, Riptide вам и придется по вкусу. В противном случае остается лишь сокрушаться, что поляки не исправили недоработки первой игры. Огромный потенциал так и не был раскрыт. ■

На воде нужно быть очень осторожным. Малейшая невнимательность — и вы съедены.

В Riptide появился новый персонаж, который специализируется на рукопашном бое. На этом кадре он играет в Росомаху.

✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Первый Dead Island не был идеальной игрой, но оказался очень даже веселым курортным зомби-боевиком. В свою очередь, Riptide — это лишь бессвязный набор ошибок оригинала с новым сюжетом.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 5
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 4

РЕЙТИНГ

5.5

СРЕДНЕ

ANODYNE

Платформа
PC

Издатель:
Analgesic Productions
Разработчики:
Шон Хоган и Джонатан Киттака

Мода на стилизованные под ретро игры все продолжается и как минимум в ближайший год никуда уходить не собирается. Причины очевидны: стоимость разработки минимальна, инструментарий несложный, ценители есть. С прямыми руками и талантом рассказчика можно привлечь внимание игроков и заработать какие-то деньги. Примеров тому полно, вы и сами их прекрасно знаете.

В прошлом номере мы опубликовали «Особое мнение» Джонатана Киттаки, соавтора **Anodyne**. В своей колонке он подробно рассказал о сложившейся ситуации в инди-секторе и плюсах «пиксельных» игр, но почти не привел минусы. И так уж вышло, что знакомство с его собственным проектом позволяет быстро их сформулировать.

Anodyne — это искреннее признание в любви старым романтическим играм, прежде всего — сериалу **The Legend of Zelda**. Говоря откровенно, если запустить Anodyne, отойти от монитора и слегка прищуриться, то ее можно запросто спутать с какой-нибудь Zelda 2, настолько хорошо игра копирует стилизацию.

Но графикой дело не ограничивается. Несмотря на некоторые отличия, структура Anodyne, во многом ее боевая система и характер исследования окружения напоминают о классике **Nintendo**. Во время сражений камера сохраняет свое положение сверху, что хорошо, а вот платформенная часть от этого страдает: прыгать не только не интересно, но и слишком сложно. Постоянно вылетаешь в пропасть и попадаешь в ловушки по вине кривого дизайна и неотзывчивого управления.

В целом зачистка многочисленных пещер увлекает, но только благодаря интересным головоломкам, через одного отличным боссам и местами удачным шуткам.

Другое дело, что как такового смысла играть в Anodyne нет. Если изнываете от ностальгии, лучше поиграйте в оригинал, а если хочется современного геймдизайна в ретрооболочке — то вы пришли не по адресу. Это старомодная игра для старомодных игроков. Тоже неплохо, но на откровение не тянет. — *Геворг Акопян*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.0

PRESSURE

Платформа
PC

Издатель:
Topware Interactive
Разработчик:
Chasing Carrots

Pressure никак не удается развлечь своего игрока, но одна вещь у нее получается: игра легко вводит в заблуждение. Одного взгляда на скриншоты, кажется, достаточно, чтобы все про нее понять — красивый сплав шутера и гонки, явно с возможностью кооператива, адреналиновый, интересный.

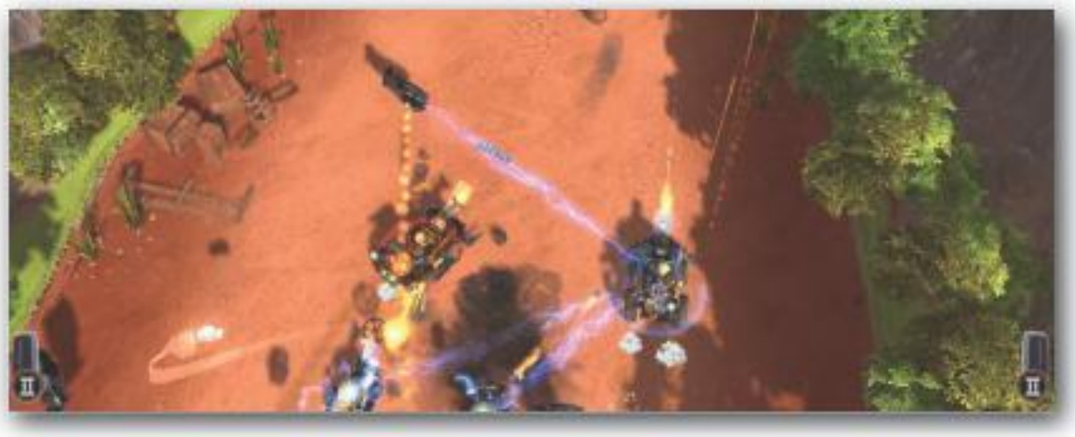
На деле оказываются верными только первые две характеристики: игра и правда довольно симпатичная, кооператив в ней есть. А вот с увлекательностью большие проблемы.

В чистокровных скролл-шутерах во главу угла поставлена скорость вашей реакции. Комбинации врагов, траектории полета выпущенных ими пуль, размеры игрового экрана, таймер… каждая мелочь важна, но все-таки главное — ваша реакция. При умении хороший скролл-шутер можно пройти от и до, не сделав ни единого выстрела.

Будь Pressure чистокровным скролл-шутером, могла выйти очень неплохая игра, но авторы попытались придумать кое-что поинтереснее, и у них ничего не получилось.

Причины провала следующие. Во-первых, от пуль врагов невозможно спрятаться — их слишком много, они летят с чрезмерно высокой скоростью, а никакого блока нет и в помине, только дурацкий рывок. Во-вторых, **Chasing Carrots** решили добавить автомобилю перегрев. Все бы ничего, на первый взгляд — простая замена таймеру из той же **Sine Mora**: чтобы получить лишние секунды (в нашем случае — восстановить давление), достаточно уничтожить пару врагов. Только если в игре Grasshopper соперники послушно взрывались после короткой очереди, то в Pressure даже самый хилый броневичок выдерживает около миллиона попаданий.

То есть получается, что вы, не в силах защититься от врагов, вынуждены бездумно стрелять из пулемета (ракетницы, гранатомета, шокера, огнемета — что больше по душе), надеясь, что кого-нибудь зашибет и давления хватит, чтобы худо-бедно доковылять до финиша. Как ни старайся, какое оружие ни пробуй — от тебя ничего не зависит. В привычном понимании на игру это слабо похоже, какой-то мазохизм за ваши деньги. — *Геворг Акопян*



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 1.0

TABLE MINI GOLF

Платформа
PS Vita

Издатель:
Sony
Разработчик:
Four Door Lemon

Печальный факт: за прошедший год на PS Vita не вышло ни одной игры, толком использующей возможности консоли. В **Uncharted: Golden Abyss** нас донимали балансированием на бревнах при помощи гироскопов, в **Assassin's Creed: Liberation** заставляли подносить девайс к источнику света, а в **Smart As...** — рисовать пальцем на экране решения простеньких математических примеров. Но нигде широко разрекламированные технологии как следует не заработали (больше всего претензий к Liberation — иногда «Вита» напрочь игнорировала лампочки и прочие осветительные приборы).

Не работают они и в **Table Mini Golf**, авторы которой сделали ставку на использование дополненной реальности. Игроку предлагается достать порядком запылившиеся AR-карточки (идут в комплекте с консолью, ничего дополнительно покупать не надо) и положить одну из них на ровную поверхность. Далее вам нужно сфокусировать на ней камеру устройства, и, если вы все сделали правильно, на экране появятся трехмерные декорации. Это в идеале. В реальной жизни возникает сразу несколько проблем.

Во-первых, камера очень прихотлива. Стоит поднести ее чуть ближе или, наоборот, увести немного дальше, как «Вита» тут же теряет фокус, а вместе с ним с экрана исчезает и нарисованный уровень. В разгар матча это очень некстати. Положение усугубляет и то, что обзор меняется не стиками, а вращением самой приставки, в результате чего фокус, опять же, сбивается. Во-вторых, спустя минут десять начинают затекать руки. И, в-третьих, возня с карточками убивает всю портативность. В метро или автобусе Table Mini Golf по очевидным причинам не включишь.

Как собственно игра Table Mini Golf тоже не то чтобы удалась. Так, обычный мини-гольф без особых изысков — поверхностный, неудобный, некрасивый. То ли дело **Mini Golf** от **Scopely** для iOS — там и с друзьями по Facebook можно посоревноваться, и управление идеально заточено под тачскрин. Если же вам нужен гольф именно на PS Vita, попробуйте **Everybody's Golf 6** — вот уж где замечательная игра. — *Максим Иванов*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 4.0

CITIES IN MOTION 2

Платформа
PC

Издатель:
Paradox Interactive
Разработчик:
Colossal Order

Первая **Cities in Motion** вышла очень вовремя. В феврале 2011 года других экономических стратегий на горизонте не наблюдалось, да и со времен предыдущего симулятора дорожно-транспортного движения — **Locomotion** — прошло добрых семь лет. Вдобавок игра оказалась вполне качественной, поэтому нет ничего удивительного в том, что публика благосклонно ее приняла, а разработчики воодушевились и, после вороха DLC, принялись за вторую часть.

Главное нововведение сиквела, помимо похорошевшей графики, — это рост и развитие городов, в которых мы ведем свою деятельность. Как и в реальной жизни, населению здесь свойственно постепенно прирастать, а это, в свою очередь, влияет на плотность пассажиропотока, заставляя модифицировать старые маршруты и постоянно прокладывать новые. Кроме того, у горожан появился дневной цикл жизни: утром они едут на работу, вечером — обратно, и это тоже стоит учитывать при составлении расписания. Наконец, в игре появились депо, в которых должен начинаться и заканчиваться любой маршрут, будь-то автобус, трамвай или маршрутка.

Новые элементы углубили и без того интересный геймплей, однако тут неожиданно возникла другая проблема — интерфейс. В оригинальной Cities in Motion он был весьма удобным, здесь же иконки настолько мелкие и невыразительные, что пометки на карте практически не читаются, а копание в многочисленных меню требует филигранной точности нажатий. Даже такое обыденное действие, как прокладка трамвайных путей, порой доводит до белого каления: мало того, что рельсы кладутся отдельно на левую и правую сторону улицы, так еще и на асфальте их почти не видно даже при самом мощном приближении.

Ко всему этому можно привыкнуть, но человек неподготовленный, скорее всего, забросит неблагодарное занятие и отправится гонять **SimCity**. И, пожалуй, будет прав. Однако, если вы не прочь проявить немного терпения, вас ждет хороший транспортный симулятор, ставящий много нетривиальных задач даже искушенному экономисту. — *Александр Пушкарь*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.0

Подготовил Максим Иванов

ШЕСТЬ МОБИЛЬНЫХ ИГР, О КОТОРЫХ МЫ ХОТИМ ПОГОВОРИТЬ

BADLAND

Платформа: iOS ■ *Цена: 129 руб.*

Происходящее в **Badland** очень сложно описать словами. Под чрезвычайно умиротворяющую музыку непонятный глазастый комок летит сквозь леса и джунгли, притягивая к себе другие летающие комки, и попутно огибает препятствия в виде узких расщелин, кустистых ветвей и приставучих репейников. Цель — не оказаться за пределами наезжающего на вас экрана. Из-за того, что от вас всего-то и требуется, что тапать по экрану (прикосновение поднимает причудливое существо в воздух), уже спустя пару минут впадаешь в легкий транс.

На самом деле Badland вовсе не про увлекательный игровой процесс. Тут нет геймплея как такового, и этим игра студии **Frogmind** напоминает **Journey**. Вы просто релаксируете и любуетесь красочными декорациями (серьезно, Badland — одна из самых красивых игр на iOS). Вот только никаких философских притч за этим не стоит: медитация ради медитации, не больше.

Притом Badland не утомляет, а скорее завораживает своей простотой и незатейливостью. Особо стоит выделить мультиплеер на четырех человек. Вам даже не нужно подключение к интернету или наличие iPhone или iPad у ваших друзей, будет достаточно и одного устройства под управлением iOS. Экран условно делится на четыре части, каждая из которых является зоной управления вашим комком. Побеждает тот, кто дольше всех продержится и не вылетит за пределы экрана. Пусть на словах звучит не так захватывающе, но на деле это неплохой способ скрасить досуг в небольшой компании.

Единственный минус Badland — цена в 129 рублей. Если вы из принципа не готовы отдать больше бакса за однокнопочный тайм-киллер, то дождитесь распродажи и купите. Не пожалеете.

STAY ALIGHT!

Платформа: iOS ■ *Цена: 33 руб.*

Stay Alight!, игра от российской студии **Wyse Game**, — это тот случай, когда из уже знакомой механики рождается нечто совершенно новое. За основу авторы взяли **Angry Birds**, но при этом существенно ее переработали. В Stay Alight! вы играете за Мистера Лампочку — человечка в оранжевой спецовке и с изобретением Эдисона вместо головы. Главный герой умеет пускать световые заряды (их количество строго ограничено), которые по физике отлетают от предметов окружающей обстановки. Задача проста: уничтожить всех монстров на уровне, использовав как можно меньше снарядов. Поначалу это трудностей не вызывает, но чем дальше — тем хитрее создатели располагают склизких микробов.

Интересной Stay Alight! делает огромное количество мелких нюансов, которые необходимо учитывать: наклон плоскости, расположение интерактивных объектов вроде ящиков с шипами (ими тоже можно прихлопнуть противника) и взрывоопасных бочек. Важную роль играют и предметы, составляющие части уровня. Где-то это резиновая уточка для ванной, где-то — полуразбитый геймпад для PlayStation 3, а где-то — старая потрепанная туфля. Вычислить верную тактику нелегко, приходится подолгу рассчитывать траекторию и продумывать броски на несколько ходов вперед.

Подобная умственная разминка увлекает не на шутку. От игры сложно оторваться, в нее действительно погружаешься с головой. Во многом этому способствует потрясающий дизайн и невероятно красивая музыка. Stay Alight! получилась настолько уютной и комфортной, что «выныривать» из нее решительно не хочется. Скорее всего, таким же культурным феноменом, как Angry Birds, игра не станет, но своих поклонников Wyse Game точно найдет.

CSR RACING

Платформы: iOS, Android ■ *Цена: бесплатно*

CSR Racing, бесплатный драгрейсинг, быстро завоевавший популярность среди пользователей iOS, наконец-то перебрался на Android. Суть игры осталась прежней: жмете на газ, вовремя переключаете передачи и оставляете соперника глотать пыль. По большому счету CSR Racing — это еще один однокнопочный тайм-киллер. В этом нет ничего плохого, просто важно не обмануться: на скриншотах игра и выглядит как дорогой гоночный симулятор. Модели автомобилей и трассы очень хорошо детализированы, железные мустанги буквально лоснятся роскошью при свете фонарей — блики красиво «обтекают» дорогие спорткары.

Надо признать, авторам удалось передать дух нелегальных уличных соревнований. Заезды длятся всего несколько секунд, но напряжение испытываешь такое, что впору надевать гоночные перчатки и, рисуясь, картинно разминать костяшки. Свист в ушах при этом стоит такой, что невольно вжимаешься в кресло вместе с устройством, на котором играешь.

Помимо прочего в CSR Racing присутствует глубокая система тюнинга. Болиды можно разобрать чуть ли не до последнего винтика. Любители поковыряться в начинке автомобилей тут явно найдут себя и посвятят этому занятию не один вечер, а вот тем, кому нет дела до того, что находится у Camaro под капотом, игра может быстро наскучить. Ради простоты и доступности (CSR Racing освоит даже человек, который об играх слышал разве что от внуков) пришлось пожертвовать разнообразием, поэтому заезды мало чем отличаются друг от друга. С другой стороны, для тайм-киллеров это в порядке вещей. Если игру дозировать и проходить не больше десяти гонок в день, то пресыщение наступит нескоро.

На Android CSR Racing переехала без потерь. Разработчики не стали урезать графику или особенности механики, все осталось в нетронутом виде. Так что если вы еще не успели оценить игру **NaturalMotion Games**, то бегом в Google Play — лучшего драгрейсинга для мобильных платформ еще не придумали.

FINAL FANTASY V

Платформа: iOS ■ *Цена: 499 руб.*

Square Enix продолжает переносить номерные части **Final Fantasy** на мобильные устройства. Пользователи Android и iOS уже смогли насладиться ремейками первых четырех выпусков сериала, наконец подоспела очередь пятого. В этот раз японцы пошли немного дальше и не просто подтянули графику до современных стандартов, а еще и с нуля перерисовали спрайты персонажей. Получилось спорно. Задники и вправду смотрятся отменно, но зачем нужно было трогать героев, честно говоря, не очень понятно. Мало того, что Барц и его друзья теперь выглядят как персонажи дешевой корейской RPG, так еще и арты, сопровождающие диалоги, им подобрали *такие*, что на их фоне каст фильма «Сумерки» кажется образцом гетеросексуальности.

Как ни печально, один этот факт портит удовольствие от всей игры. Если раньше пиксельные человечки разыгрывали драму (с поправкой на характерный для FF наивный сюжет), то сейчас иначе как фарс происходящее на экране трудно воспринимать. Вместе с квадратными спрайтами исчезла атмосфера сказки, за которую мы так любили ранние части сериала.

Если же визуальный стиль для вас не так важен, а пиксельное ретро уже мозолит глаза, то FF V обязательна к покупке. Эта замечательная ролевая игра с довольно глубокой механикой, которую Square Enix трогать не стали. Вы по-прежнему можете в любой момент поменять профессию членам отряда и составить самую разношерстную партию. Random encounter, в отличие от мобильных версий первых двух FF, неудобств не доставляет, ежесекундные случайные стычки остались в прошлом. На iOS до сих пор не было столь масштабной ролевой игры, так что если вы любите жанр и в свое время не застали оригинал — обязательно ознакомьтесь с классикой.

THE OTHER BROTHERS

- *Разработчик: 3D Attack Games*
- *Платформа: iOS* ■ *Цена: 66 руб.*

Если вы подумали о **Super Mario Bros.**, увидев в названии игры слово «brothers», то мыслите в правильном направлении (а если на автопилоте прочитали «brazzers» — срочно отойдите от компьютера!). У механиков Джима и Джо схожая с братьями Марио судьба: в свое путешествие они также отправились из-за роковой красотки, которую прямо у них на глазах увели амбалы с массивными подбородками. Недолго думая Джим и Джо бросают все ремонтные работы и кидаются в погоню.

На этом сходство с приключениями итальянских сантехников не заканчиваются, но никаких увеличивающих грибов, черепашек Купа и зеленых труб вы здесь не увидите. Да, механика в игре примерно та же, но сами братья другие. Вы собираете банки с маслом, заменяющие монетки, прыгаете врагам на головы и ловите голубей, которые тут вместо сердечек (каждый полученный удар будет стоить вам одной белоснежной птички; как только запас кончится, вас отправят к точке сохранения).

Как и в любом уважающем себя платформере, в The Other Brothers полно секретов. Чтобы пройти уровень на три звезды, придется изрядно потрудиться.

А вот ощущается The Other Brothers совсем по-иному. Во-первых, игра не настолько вылизана, как хотелось бы. Super Mario Bros. — почти безупречный платформер, в котором уступы расставлены едва ли не с инженерной точностью, а управление настолько отзывчивое, что лучше, кажется, и не сделать.

В The Other Brothers с управлением не все так гладко. До выхода обновлений сенсорный стик свободно перемещался по экрану и напрочь игнорировал некоторые нажатия. После апдейтов стало чуточку лучше, но координировать движения персонажей все равно не так удобно, как если бы у вас в руках был настоящий геймпад. Особенно это касается прыжков через пропасти и лестниц, на которые так сразу и не залезешь. Иногда братья упорно отказываются цепляться за перекладины, и на то, чтобы забраться куда-нибудь повыше, тратишь безумное количество времени и нервов.

Отдельные уровни игры навевают приятные воспоминания о Sam & Max: Hit the Road.

Что касается дизайна, то он здесь такой, что сразу и не определишь — перед тобой объект, с которым можно взаимодействовать, или это часть задника? Почти всегда задаешься вопросом: а можно ли туда вообще попасть?

Есть и чисто геймплейные проблемы. Иногда рядом с чекпойнтами гуляют враги, которые сразу же норовят выбить из героя дух. Уровень вы начинаете без голубей, поэтому любой удар отправляет вас на тот свет, а из-за неудобного управления не всегда получается увернуться. Если не повезет, мучение будет повторяться до тех пор, пока не кончатся континуумы — попытки.

Поймите правильно: в The Other Brothers можно и даже нужно играть, просто нам немного досадно, что авторы допустили ошибки, ведь им удается главное — ненадолго вернуть вас в детство. Атмосфера здесь не такая, как в «Марио», но это как раз хорошо. The Other Brothers напоминает скорее **Darkwing Duck** для NES — нарочито мрачноватый дизайн, злые собаки (одни из самых популярных противников в платформерах 1990-х), приятная MIDI-музыка. Сплошная ностальгия.

■■■

Если не все, то многие геймплейные промахи The Other Brothers компенсируются смехотворной продолжительностью: проходится игра всего за час-полтора, но доставляет значительное удовольствие. Разработчики не придумали ничего нового, просто взяли и смешали все лучшее, что уже было придумано до них. Получилось не идеально, но хорошо — с юмором и душой. На фоне бесконечного конвейера, поставляющего на iOS одинаковые клоны Angry Birds и безликие платформеры, это приятная радость.

DUNGEON HUNTER 4

- *Разработчик: Gameloft*
- *Платформы: iOS, Android*
- *Цена: бесплатно*

Кто там жаловался на микротранзакции в Dead Space 3? В Dungeon Hunter 4 зелья можно купить только за реальные деньги.

С кооперативом вышло как-то неловко: сюжетную кампанию вместе с друзьями вам пройти не дадут. За прочим — на арену.

Производители PC и домашних консолей могут спать спокойно. **Dungeon Hunter 4** — лишнее подтверждение тому, что мобильные игры все еще не способны составить реальную конкуренцию релизам для старших платформ. **Gameloft** продолжают попытки прорубить окно в «большой гейминг»: новый Dungeon Hunter, как и его предшественники, основывается на hack and slash механике, подсмотренной у **Diablo**.

Четвертый выпуск сериала страдает от тех же проблем, что и другие игры студии: красивые, графически вылизанные, но при этом абсолютно пустые внутри. То ли французы не понимают, как нужно работать с игровым миром, то ли им мешает развернуться и показать себя поточное производство. В любом случае Dungeon Hunter 4 и близко не дает тех ощущений, которые получаешь от игр для приставок и ПК. Это как с поддельными iPhone: выглядят они, может, и так же, но внутри — дешевая начинка.

DH 4 больше напоминает компиляцию, неумелую склейку, чем, собственно, игру. Gameloft произвела точечный удар по интересам целевой аудитории. Diablo на мобильных устройствах? Скиллы, онлайновые PvP, free-to-play, кооператив? Легко! Посыл вроде бы и правильный — в конце концов, ну кто откажется поиграть в аналоги любимых серий где-нибудь на даче? А вот методы Gameloft выбирают не те. Французы не просто цитируют, они занимаются целенаправленным плагиатом. В DH 4 нет ни одной оригинальной идеи, только то, что было подсмотрено у других студий. Но ведь копировать тоже нужно с умом. Gameloft же вываливают в один котел что попало и удивляются, почему на выходе душок от их варева валит с ног.

При всех новомодных особенностях, Dungeon Hunter 4 ощущается глухим приветом из девяностых. В течение всей игры вы только и делаете, что бездумно зачищаете уровни. Ни разнообразия, ни интересных ситуаций. Проблема в том, что нашинковывать монстров тут не особо хочется, от драк просто не испытываешь удовольствия, которое получаешь от забегов по подземельям в Diablo. И если уж творение **Blizzard** некоторые называют «бездушным мышекликом», то подходящее определение для Dungeon Hunter 4 и подобрать сложно.

Желание двигаться дальше останавливает и free-to-play структура. Для тех, кто задастся целью пройти игру, не вложив в нее ни копейки, Dungeon Hunter 4 станет настоящим испытанием терпения и нервов. На первых уровнях хорошо живется и без доната. Но чем дальше, тем сильнее понимаешь, что без денежных вливаний — никак. В противном случае игра окончательно превратится в нудную корейскую гриндилку. Вы будете раз за разом возвращаться на старые локации и убьете не один десяток часов на добычу драгоценных камней, на которые можно приобрести качественное оружие и броню. Но и это еще не все. Даже те, кто решится заплатить, недолго проходят гоголем. Купленный меч очень быстро теряет свою эффективность, а без хорошей экипировки дальше по сюжету не продвинуться — монстры на новых локациях весьма мощные. Приходится либо гриндить и качаться на «местах былой славы», либо опять раскошеливаться на оружие помощнее.

■■■

Качество игр Gameloft хоть и остается на средне-приемлемом уровне, но французам уже давно пора озаботиться не только графикой, но и содержанием и нанять парочку талантливых геймдизайнеров.

ДАЙДЖЕСТ Онлайн

Авторы:
Павел Бажин
Светлана Померанцева
Дмитрий Дахно

АНОНСЫ

БЕСКОНЕЧНЫЙ КРИЗИС

Супергерои всех стран, объединяйтесь!

Издательство **Warner Bros.** совместно с **DC Comics** уже давно и вполне успешно возрождают в игровой индустрии моду на супергероев. Недавно вышел файтинг **Injustice: Gods Among Us**, состоялся анонс **Batman: Arkham Origins**, а теперь настала очередь онлайна. Последнюю пару лет студия **Turbine** в обстановке строжайшей секретности работала над **Infinite Crisis**, новой игрой в жанре MOBA. Что тут сказать… затея, мягко говоря, рискованная, так как **DotA 2** и **League of Legends** надежно поделили рынок — и даже завели у себя во дворе небольшое кладбище, куда складывают тела конкурентов. Последним там закопали трупик не успевшего родиться **Warhammer Online: Wrath of Heroes**.

Чем же собирается завоевывать игроков Infinite Crisis? Конечно же, полным комплектом супергероев. В 1985 году DC Comics выпустила серию комиксов о Мультивселенной, которая объединила множество созданных ею персонажей. Согласно сюжету, существует множество параллельных миров, в каждом из которых живет свой супергерой — Супермен, Зеленый Фонарь и другие. Также в этих мирах есть множество альтернативных версий известных героев, о многих из которых вы никогда не слышали.

Это дает разработчикам неисчерпаемый запас бойцов. Если вам нравится, например, Бэтмен, то в игре вы сможете поиграть аж за трех — за обычную версию, за Бэтмена-вампира и за ретро-Бэтмена из вселенной, чье развитие находится на уровне XVIII-XIX веков.

Один Бэтмен хорошо, а три Бэтмена разом — в три раза лучше!

Другая интересная особенность Infinite Crisis — интерактивность арен. На поле боя может упасть метеорит, изменив ландшафт, да и сами игроки могут изрядно его подправить, благодаря системе разрушаемого окружения. Герои по мере сил смогут использовать разнообразные предметы (скажем, Супермен возьмет автомобиль и кинет его во врага). Добавьте к этому возможность кардинально менять стиль игры любого персонажа — и получим любопытный проект, который как минимум не копирует DotA, а действительно пытается привнести в жанр что-то новенькое. Посмотрим, что из всего этого в итоге получится.

МНЕНИЕ

БЕСПЛАТНЫЙ АПОКАЛИПСИС

Конец света всем и каждому, и пусть никто не уйдет...

Ветеран ММО-индустрии, основатель **Mythic Entertainment**, а ныне глава студии **City State Entertainment**, Марк Джейкобс считает, что в ближайшее время на рынке бесплатных игр разразится настоящий апокалипсис. «Вы увидите, как студии начнут закрываться одна за другой, вы увидите издателей, чешущих затылок со словами: «Да, наверное, идея вбухать 20 миллионов баксов в эти бесплатные игры была не из лучших», — мрачно пророчествует Марк. Давайте разберемся, что же его так напугало.

«Конечно, вся индустрия бесплатных игр не может исчезнуть в один день. Но давайте посмотрим, что произойдет через три-пять лет, — а я думаю, что скорее все-таки через три, — когда бесплатные игры прочно обоснуются на рынке. Это просто еще одна бизнес-модель, и, как любая новинка, она какое-то время будет привлекать внимание. Но затем наступит обратная реакция. Думаю, для многих это будет чем-то вроде апокалипсиса», — говорит Джейкобс.

Вот такое зловещее предсказание. Еще более зловещим его делает тот факт что Джейкобс, по сути, говорит достаточно очевидные вещи. Любой новый рынок привлекает массу людей, но по мере его заполнения начинается конкуренция и суровый естественный отбор. Собственно, все это уже началось: в начале выпуска мы привели пример конкуренции в жанре MOBA. Игрокам пугаться особо нечего, для них конкуренция — это благо, а вот для некоторых разработчиков действительно может случиться «армагедец».

Однако Джейкобс сделал из всего этого неожиданные выводы. Он заявил, что его новая ММО **Camelot Unchained** будет с подпиской, так как он не любит игроков, играющих на халяву. По словам Марка, они ничего не платят, вечно все критикуют, а если их забанить — заводят новый аккаунт и начинают критиковать снова. «Нет, такие развлечения я оставлю крупным издателям, которые хотят заработать по-быстрому, а мне хватит небольшой базы подписчиков, которые действительно хотят игру и с которыми я смогу создать нечто особенное», — говорит он. Все бы хорошо, только добыть эту «маленькую базу подписчиков» будет сложновато. Неожиданно для всех Camelot Unchained провалилась на «Кикстартере», так и не собрав нужных $2 млн. Может, денег «халявщиков» не хватило?

Марк Джейкобс не любит «халявщиков», играющих в бесплатные игры. Но найти других в наше время не так-то просто.

После полутора лет закрытого бета-теста весьма многообещающий ММО-шутер с открытым миром **Firefall** станет доступен всем желающим. Открытое тестирование начнется в июле, но до этого момента в игре произойдет огромное количество изменений: появится система апгрейда городов, стартуют долгожданные стычки с инопланетной расой Избранных, добавят возможность пробираться внутрь смертельных энергетических штормов, серьезно обновится система крафта.

Компания **Gaijin Entertainment** заявила, что разрабатывает мобильный клиент для своей военно-исторической ММО **War Thunder**. В студии уже прошли первые матчи между игроками с ПК и планшетами, правда, разработчики пока очень осторожно говорят о перспективах совместной игры: управление с тачскрина менее точное, и есть сомнения, насколько адекватно оно сможет противостоять мышкам и джойстикам. Над мобильным клиентом работает отдельная команда, так что ее разработка не влияет на скорость развития ПК-версии игры.

АНОНСЫ

СЕЗОН ОХОТЫ НА МОНСТРОВ

Серия Monster Hunter снова выходит в онлайн

Серия экшенов **Monster Hunter** больше всего популярна среди владельцев портативов: в свое время эти игры стали для PSP настоящим систем-селлером, однако сейчас **Capcom** переметнулась на сторону **Nintendo**, так что **Monster Hunter 4** выйдет этим летом уже в виде эксклюзива для 3DS. И вот новый большой анонс: компания **Crytek** и издательство Capcom совместно с китайским медиахолдингом **Tencent** представляют нашему вниманию бесплатную ММО **Monster Hunter Online**.

Второй раз за свою историю серия попытается покорить мир онлайновых игр. Хотя геймплей просто идеально подходит для ММО-жанра, первая попытка в виде **Monster Hunter Frontier Online** закончилась ничем, игра так и не выбралась за пределы Японии.

На этот раз все должно получиться на высшем уровне. Движок CryENGINE 3, симпатичная графика, разрушаемое окружение и разные важные мелочи — такие как специальные командные тактики, следы от ударов, остающиеся на шкурах монстров, влияние обстановки и времени суток на ход сражения.

Для тех, кто не знаком с серией Monster Hunter, объясним суть игры: боссы, боссы и ничего, кроме боссов. Обычно боссы являются лишь последним монстром подземелья, но здесь весь геймплей заключается в поиске способа замочить очередную особо злобную тварь размером с трехэтажный дом. Все остальное — квесты, сбор снаряжения и информации — подчинено этой цели. Хотя, если судить по дебютному ролику, в Monster Hunter Online промежуточным занятиям могут уделить гораздо большее внимание.

Но не будем гадать, а лучше подождем самой игры. В Китае бета-тестирование проекта начнется в июле. Crytek займется поддержкой игры в остальных регионах, но точная дата западного релиза пока не известна.

Анимация в игре традиционно хороша. Гигантский бобер, например, может перекусить ствол дерева, а затем махать этим деревом как дубиной, держа его зубами.

ИНТЕРЕСНОСТИ

DRAKENSANG ONLINE ВМЕСТО ТЕЛЕВИЗОРА

Реклама пытается добраться до игр

Давным-давно, лет пять-семь тому назад, идея внутриигровой рекламы была самой горячей темой игровой индустрии. Если телекомпании могут грести кучу денег за показ рекламы, почему игры не могут? Аналитики предсказывали, что этот перспективный рынок будет удваиваться ежегодно, и к 2012-му достигнет миллиарда долларов. Наврали, что тут скажешь. Идея так и не прижилась, но вовсе не потому, что была плохой, — возможно, тогда ее время просто не пришло. Теперь же, с развитием бесплатных игр, все может измениться.

В популярном дьяблоиде **Drakensang Online** решили провести эксперимент: игрокам предлагают посмотреть рекламу, вознаграждая за это игровой валютой. Получается взаимовыгодный обмен. Игрокам — деньги от разработчика, разработчикам — деньги от рекламодателей, а тем, в свою очередь, повышенное внимание аудитории, так как на предложения в такой «оплаченной» рекламе пользователи реагируют очень благожелательно. Реклама региональная, так как показывать, скажем, в Германии рекламу из Кореи смысла нет. Но в России рекламодателей пока не нашли, поэтому опробовать новую возможность у наших игроков не получилось. Надеемся, что только пока.

Представьте себе будущее. Собираешься прибить пару свиномонстров, а они визжат: «Я разгрызу тебя этими зубами! Спонсор зубов — зубная паста Blend-a-med!»

АНОНСЫ

СПАРТАНСКИЙ МИНИМУМ

Quake в стиле Minecraft

Успех **Minecraft** ввел моду на стилизованную графику в минималистском стиле: стоит она дешево, а выглядит порой весьма круто. Студия **TimeGate** решила использовать тот же прием. В их новом проекте, бесплатном шутере **Minimum**, действительно минимум графики — все модели исполнены в духе кубизма и щеголяют угловатыми поверхностями в полтора полигона, а текстур на них нет вообще. Однако блеклую бело-серую палитру очень удачно разбавляет ураган спецэффектов и множество взрывов.

Как шутер, Minimum продолжает дело знаменитого **Quake**, но имеет свои особенности. Основной игровой режим сосредоточен на противостоянии титанов — гигантских роботов, управляемых искусственным интеллектом. Два титана, проламывая стены, медленно двигаются навстречу друг другу, чтобы сойтись затем в смертельной схватке, а команды пытаются их поддержать огнем, отгоняют врагов и собирают по всей карте необходимую энергию для их подпитки.

По ходу матча игрокам придется заботиться о прокачке своего вооружения путем подбора специальных апгрейдов, от которых оружие становится не только круче, но и заметнее. Например, улучшенная снайперка стреляет мощными замораживающими зарядами, но ее голубое свечение выдает позицию стрелка. А огненные двойные мечи, полезные в мясорубке, в то же время делают вас отличной мишенью.

Задумка неплохая, а TimeGate — хоть и не произвела пока на свет ни одного шедевра, все равно очень опытная студия, создавшая **Section 8**, два аддона к первой части **F.E.A.R.** и помогавшая в работе над **Aliens: Colonial Marines**. После завершения Aliens разработчики устроили между собой мозговой штурм, пытаясь найти идею для новой игры. В итоге победила концепция Minimum, далеко опередившая всех конкурентов.

Желающие приобщиться к разработке могут приобрести на Steam доступ в закрытую альфа-версию игры и начать играть прямо сейчас, заодно давая советы разработчикам, — те обещали, что будут слушать мнение игроков очень внимательно.

Графика Minimum сочетает кубические формы Minecraft с чистыми и яркими цветами Mirror's Edge.

Сервис Steam продолжает расширять ассортимент услуг: сперва здесь можно было скачать клиент бесплатной ММО, потом появились неигровые программы, теперь же можно будет оплатить подписку в онлайновой игре. Самое интересное, что на эту услугу распространяется одна из главных фишек Steam — возможность устанавливать региональные цены. Так, например, для жителя США подписка на **Darkfall: Unholy Wars** обойдется почти в 15 долларов, а для российского игрока — в 295 рублей, то есть в полтора раза дешевле. Правда, пока Darkfall является первым и единственным клиентом новой системы, так что делать далеко идущие выводы пока рановато.

В жизни вышедшей в прошлом году пошаговой тактической стратегии **Jagged Alliance Online** случилось два события: получен пропуск на Steam, а компания «**Акелла**» открыла российские сервера игры. По этому случаю разработчики серьезно «перетряхнули» весь проект, чтобы не ударить перед новыми игроками в грязь лицом. Убрали все возможности «нагнуть» за деньги, провели полную перебалансировку классов, оружия и брони, переделали карты, изменили геймплей, добавили новый контент. Ну что же, как раз вовремя, а то первые отзывы на игру были далеки от радужных.

ТАНКИ

НА БРОНЕ И ПОД БРОНЕЙ

Новости World of Tanks от «Боевого братства»

Агенты «**Боевого братства**» (***wot.igromania.ru***), совместного проекта «Игромании.ру» и MMORPG.su, посвященного «Танкам», продолжают внимательно следить за новостями **World of Tanks** и оперативно предоставлять самую свежую и интересную информацию. Все подробности, аналитику, обзоры, гайды и прочие интересности вы найдете в ежедневно обновляемой ленте на сайте, в журнале же мы сосредоточимся на самом важном.

Главным событием минувшего месяца, безусловно, стал выход обновления 0.8.5, с которым в игре появился долгожданный «Леопард-1», германский ОБТ послевоенного периода (в игровых реалиях — СТ10). Он покорил сердца «немцефилов» уже на общем тесте (который прошел в начале апреля) и к релизу практически не изменился. Перечислять достоинства «Леопарда» слишком долго, проще назвать его недостатки: слабое бронирование и низкая скорострельность. В остальном же новый «Лео» — само совершенство. Вопрос лишь в том, как долго он будет таковым оставаться, если вдруг начнет выбиваться из общей статистики.

Выкачать новый СТ10 можно двумя путями — через ветку средних танков с двигателями «Даймлер-Бенц» или через примыкающую к ней ветку легких танков.

Новая ветка СТ начинается с четвертого уровня танком VK 20.01d, который очень близок по ТТХ к хорошо нам знакомому Pz. III и проходит через не менее хорошо известный «Мерседес» VK 30.02. На восьмом уровне расположен Indien Panzer, послевоенная разработка немецких специалистов для Индии. В отличие от «Леопарда-1», в релизном виде этот аппарат многих разочаровал. Он заметно потерял в подвижности, оказался восприимчив к критическим повреждениям, и, похоже, в его модели была допущена серьезная ошибка: маска пушки имеет нулевое бронирование. Впрочем, новая 90-мм пушка по своим параметрам немного превосходит старый добрый «Ахт-ахт» (88-мм пушка, которая устанавливается на «Тигр» и «Пантеру-2»), поэтому любителям снайперской работы с больших расстояний индус может понравиться.

На порядок больше вопросов возникает к новому ЛТ седьмого уровня с непроизносимым названием Aufkl?rungspanzer Panther (предлагаем называть его «Разведпантерой»). По сути, это шасси от обычной «Пантеры» с башнями от легких танков VK 16.02 в стоке и VK 28.01 в топе. Набор орудий — соответствующий. Первая башня допускает установку только пушки 5 cm KwK 39, которая даже на танках четвертого уровня проявляет себя не лучшим образом, а на седьмом, без преувеличений, бесполезна. Тем, кто решился идти к «Леопарду-1» по ветке ЛТ, остается вливать свободный опыт на ходовую и башню «Разведпантеры» либо проявлять чудеса выдержки и целеустремленности.

Более подробно о новых танках, карте «Жемчужная река» и других особенностях патча 0.8.5 можно прочитать в статье «Первый взгляд на патч 0.8.5» на «Боевом братстве». К моменту выхода этого номера «Игромании» должны появиться и более глубокие аналитические материалы.

Кроме того, за последний месяц были опубликованы статьи «Японские родственники «Мауса» (о разработках сумрачного восточного гения, на фоне которого сумрачность тевтонского гения откровенно меркнет), «Танки на калькуляторе» (о том, как добиться нормальной работы World of Tanks на слабом ПК), «Ошибки при прокачке» (о самых распространенных случаях выбора неэффективных модулей) и многие другие. Заходите, будем рады.

АНОНС

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

Новое дополнение для «Властелина Колец онлайн»

Студия Turbine анонсировала дополнение **The Lord of the Rings Online: Helm's Deep**. Главной темой станет знаменитая битва при Хорнбурге — та самая, где была разгромлена армия Сарумана и где Гимли с Леголасом мерились числом убитых орков. На этот раз виртуальное Средиземье пополнится территорией Западного Рохана. Игроки увидят крепость Хорнбург у Хельмовой Пади, которая и дала название дополнению, смогут посетить столицу Эдорас, прогуляться к крепости Дунхарроу, близ которой берет начало Тропа Мертвых, где Арагорн взял власть над армией призраков.

Сюжетная кампания расскажет продолжение великого эпоса. Отряд Гэндальфа верно послужит народам Рохана, избавив их правителя Теодена от влияния Сарумана, поможет разгромить полчища орков, а также поспособствует примирению роханцев с народами Дунланда. Кстати, на этот раз игрокам не потребуется крутой персонаж, чтобы приобщиться к сюжетной линии, — достаточно будет иметь героя 10-го уровня. Также разработчики обещают добавить в игру новые навыки и полностью переработать классовые специализации. Релиз англоязычной версии состоится этой осенью, выход же локализации традиционно задержится — будем надеяться, что ненадолго.

Крепость Хорнбург воссоздана в соответствии с экранизацией Питера Джексона.

ОБНОВЛЕНИЕ

AION 4.0

В России началось «Возрождение Каталама»

На российских серверах **Aion** начался новый этап в жизни игры — проект переходит на версию 4.0. Также как и во времена 3.0, нововведения решили добавлять в несколько этапов, и первое установленное обновление получило название «**Возрождение Каталама**». В первую очередь стоит отметить новый PvP-контент, расовые базы. Там расположились NPC-торговцы, размещаются телепорты к другим базам. Тут же можно добыть рецепты редких вещей и устроить отличные сражения.

Также добавились три новые локации, а вместе с ними — три новые крепости для проведения осад, причем дизайнеры постарались сделать ведущиеся в них битвы более интересными и разнообразными в тактическом плане: нужно учитывать рельеф, искать слабые места, захватывать контрольные механизмы крепостей.

Появилось два новых героя — артист-бард и инженер-снайпер. Оба класса используют магию и очень универсальны, особенно бард, который и наподдать может, и своих полечить, и врагов каким-нибудь вредным заклятьем огорчить. Снайпер же первым сумел пронести в фэнтезийный мир игры огнестрельное оружие, да еще какое — местные ручные пушки в пору разве что на танки ставить. Из менее глобальных нововведений стоит отметить новые опции по кастомизации персонажей (особенно радуют изменения интерфейса), а также традиционное пополнение ассортимента квестов и подземелий.

Класс снайперов подойдет для любителей по-настоящему больших пушек.

Разработчики зомби-экшена **War Z** признались, что подумывают перестать банить читеров и начать ссылать их на отдельные сервера. Это, во-первых, гуманно, а во-вторых, полезно для дела, так как на них будет очень удобно проводить опыты по ловле других читеров. Пока думали, куда девать читеров, случилась новая неприятность: хакеры совершили взлом западного сайта, причем настолько серьезный, что пришлось запускать новый форум. Впрочем, на русскоязычном сайте это не отразилось, как и на самой игре, — разработчики продолжают активно дорабатывать проект, выпуская все новые и новые патчи.

Одна китайская компания выпустила **Project Tank**, очень приличную браузерку про танки. Их бы похвалить, но есть нюанс. Игра настолько копирует **World of Tanks**, что ее вполне можно принять за WoT с установленными модами. Компания **Wargaming** обвинила разработчиков в плагиате и уже добилась удаления игры с Facebook. Китайцы же утверждают, что все совпадения случайны и они шокированы таким отношением. Внезапно в конфликт вмешалась третья сторона: компания **Mail.Ru** приобрела права на издание игры в России, переименовала ее в **Ground War: Tanks** и пригласила всех желающих присоединиться к танковым баталиям. Есть мнение, что все это может вылиться в большой скандал. Мы будем внимательно следить за дальнейшим развитием событий.

ЗВЕЗДНЫЕ ПОХОРОНЫ

«ИГРОМАНИЯ» ОТДАЕТ ДАНЬ ПАМЯТИ БЕЗВРЕМЕННО ПОЧИВШЕЙ LUCASARTS

За тридцать лет LucasArts выпустила более 120 игр.

Джордж Лукас всегда не просто шел в ногу со временем, а опережал его на несколько шагов, что и позволило ему стать одним из самых успешных режиссеров и бизнесменов в истории Голливуда. Более того, сфера интересов Джорджа никогда не сводилась к одному лишь кинематографу, он одним из первых воротил «фабрики грез» разглядел потенциал игровой индустрии. Уже в мае 1982 года в компании Lucasfilm открылось новое подразделение, которое занялось созданием игр и впоследствии превратилось в компанию LucasArts.

В прошлом году корпорация Disney приобрела за четыре миллиарда долларов Lucasfilm со всей ее интеллектуальной собственностью и внутренними подразделениями. Но, как оказалось, не все они были нужны новым владельцам. Первым делом они прикрыли мультсериал-недоразумение «Войны клонов», за что мы можем сказать им лишь большое человеческое спасибо. А вот следующей жертвой чисток Disney стала студия LucasArts, подарившая нам множество отличных игр.

Мы решили проводить LucasArts на покой, вспомнив самые яркие страницы в ее славной истории.

ЗАКОНОДАТЕЛИ МОД

Как и многие другие игровые компании, LucasArts (поначалу она именовалась Lucasfilm Games, но для простоты давайте сразу будем использовать современное название) далеко не сразу отыскала свою нишу. В первые годы существования студия активно пробовала свои силы в самых разных жанрах. Так, ее дебютной игрой стал Ballblazer, симулятор фантастического вида спорта, напоминающего помесь футбола с баскетболом. Но всерьез заявить о себе LucasArts смогла лишь к концу 1980-х, и главным творцом первого успеха студии стал Рон Гилберт.

Оригинальные «Звездные войны», вышедшие на экраны в 1977 году, навсегда изменили не только киноиндустрию, но и жизни многих людей, которых фильм Лукаса вдохновил заняться творчеством. Одним из них был совсем еще юный Рон. После первого же знакомства с сагой он понял, что хочет создавать истории, способные оказывать на людей подобное влияние, и даже попробовал вместе с приятелями снимать любительские фильмы. Однако вскоре Рон увлекся программированием и тут же смекнул, что может воплотить свою мечту посредством игр.

Компания Lucasfilm Games сменила название на привычное нам LucasArts в начале девяностых.

Свою первую игру компания создала для восьмибитных консолей Atari.

Почти сразу после окончания учебы Гилберту посчастливилось устроиться в LucasArts, которая только-только начала вставать на ноги. Это стало большой удачей как для него, так и для компании. На тот момент ее руководство предоставляло своим сотрудникам изрядную творческую свободу, Рон моментально ею воспользовался. Вместе с художником Гарри Винником он решил создать пародию на популярные ужастики тех лет. Сюжет о тинейджере, который должен вместе с парой друзей проникнуть в зловещий особняк, чтобы спасти от безумного ученого свою подружку, родился практически моментально, с шутками тоже не возникало ни малейших проблем. А вот как перенести свои задумки с бумаги на экраны мониторов — Гилберту и Виннику долго придумать не удавалось, тандем не мог определиться даже с жанром будущей игры.

Однажды Рону на глаза попалась адвенчура King's Quest: Quest for the Crown, и он просто взял и решил, что его новая игра будет именно в этом жанре. Однако Гилберту очень не нравилось, что в адвенчурах приходилось много печатать, и он задался целью избавить игроков от утомительной обязанности. Реализовать это благое начинание с помощью стандартных языков программирования оказалось слишком сложно, и тогда Рон создал свой собственный язык, получивший название Script Creation Utility for Maniac Mansion, сокращенно — SCUMM.

С его помощью дизайнеры могли делать новые уровни, не отвлекаясь на написание программного кода, к тому же SCUMM позволял легко портировать игры на разные платформы, также его оказалось сравнительно несложно совершенствовать. В результате у Рона получился настолько мощный и красивый геймдев-инструмент, что прослужил LucasArts верой и правдой почти десять лет.

Геймплей в Maniac Mansion строился на использовании ограниченного количества ключевых слов — например, «исследовать», «говорить», «поднять» и так далее. Именно с их помощью мы взаимодействовали с игровым миром. Система point & click оказалась настолько простой, удобной и гибкой, что игра произвела настоящую революцию в адвенчурах, а LucasArts на долгие годы стала главным законодателем мод в жанре.

Слава главного специалиста по адвенчурам закрепилась за компанией не в последнюю очередь потому, что ей удалось сформулировать четкую и последовательную философию геймдизайна. Так называемая «философия геймдизайна LucasArts», в частности, утверждала, что герой никогда не должен погибать или оказываться в неразрешимом тупике, выбраться из которого помогала бы лишь перезагрузка, а загадки всегда должны решаться с помощью логики, а не банального перебора.

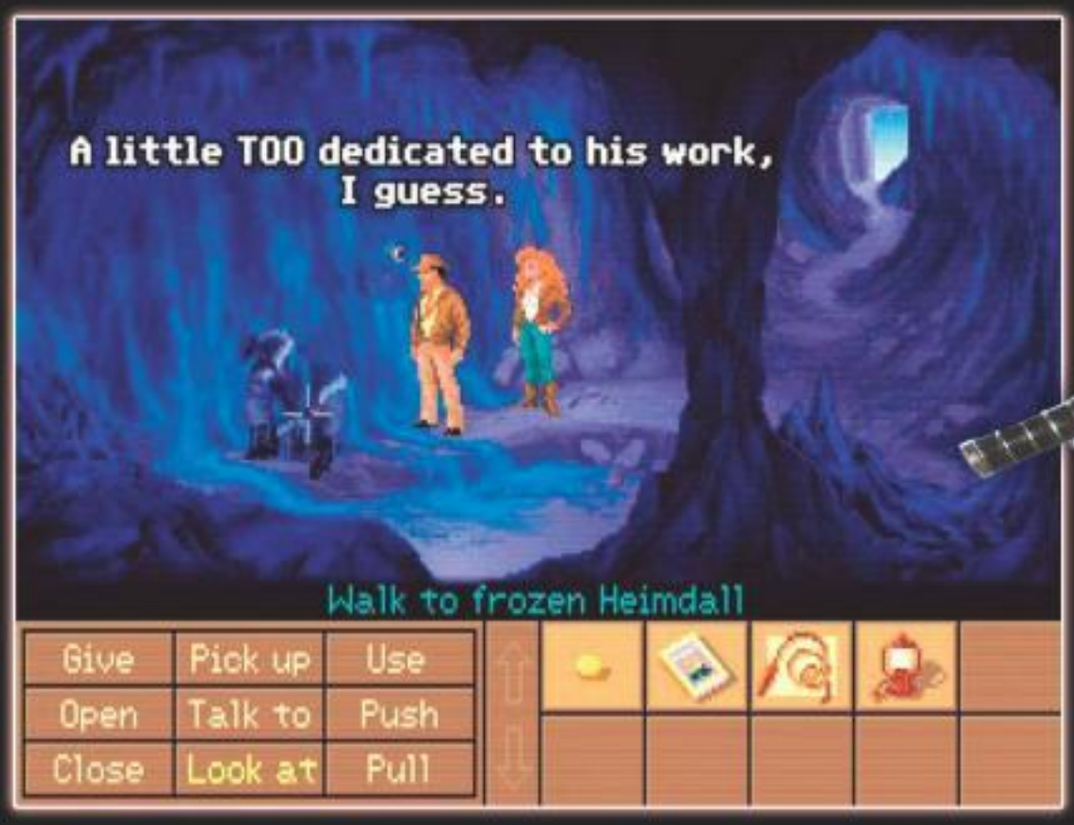
Сейчас это звучит как само собой разумеющееся, но стандартом де-факто эти идеи сделала именно LucasArts.

КОМАНДА МЕЧТЫ

Отыскав свою нишу, компания, само собой, поставила производство SCUMM-квестов на конвейер. Обычно тиражирование удачной находки оборачивается тем, что идея вскоре попросту изживает себя. Однако играм от LucasArts удалось избежать этой печальной участи — в первую очередь за счет того, что разработчики неустанно обогащали геймплей всевозможными новыми элементами и экспериментировали с жанрами.

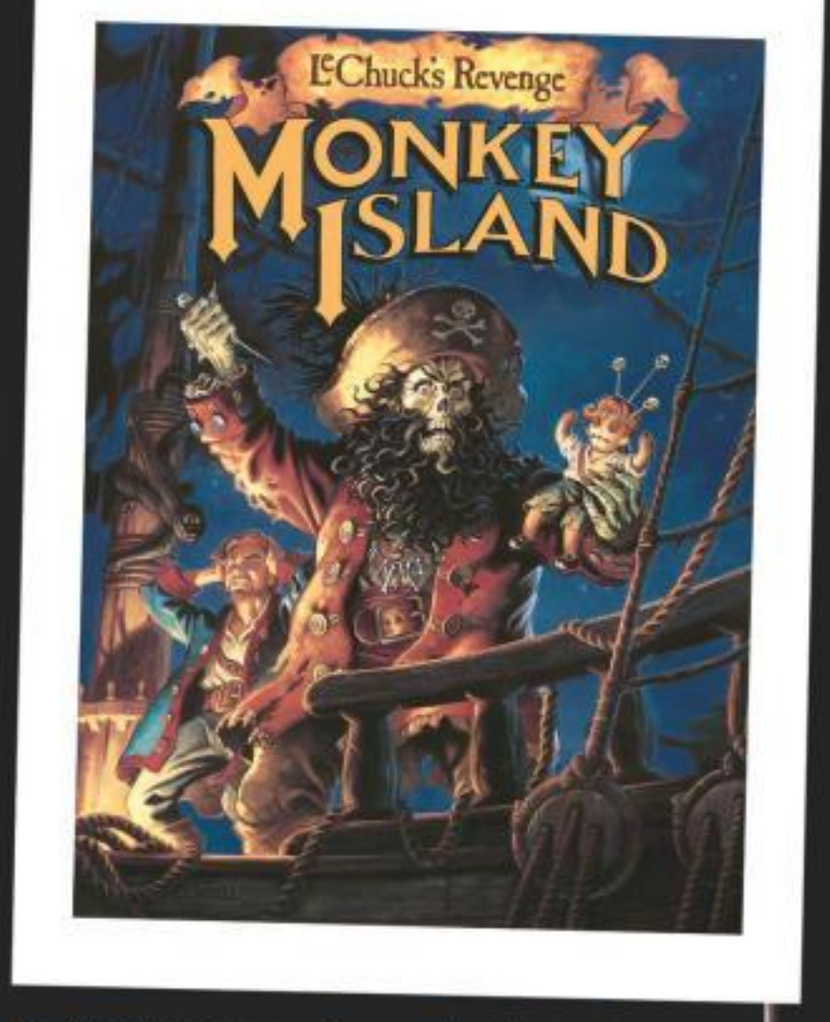
Уже в 1989 году, к премьере третьего фильма о приключениях Индианы Джонса, вышла адвенчура по его мотивам. Причем в этой игре впервые многие загадки можно было разрешить различными способами. Годом позже увидела свет уникальная адвенчура Loom. В ней умельцы из LucasArts создали неповторимую волшебную вселенную, а взаимодействие с окружающими

Финал Loom недвусмысленно намекал на продолжение, но, как только игра была завершена, работавших над ней сотрудников тут же перекинули на другие проекты, и, когда пришла пора браться за вторую часть, оказалось, что делать это некому.



В отличие от других квестов LucasArts, в Indiana Jones and the Fate of Atlantis главный герой мог умереть.

Молодые дизайнеры LucasArts поначалу использовали Сэма и Макса, чтобы набить руку и опробовать новые задумки.



Шейфер предложил добавить в The Secret of Monkey Island элементы мистики после прочтения романа Тима Пауэрса «На странных берегах».

объектами осуществлялось посредством не обычных команд, а музыки.

Одновременно Гилберт вместе с новобранцами студии Тимом Шейфером и Дэйвом Гроссманом взялся за создание пиратской игры The Secret of Monkey Island. Мало кто знает, но поначалу Рон планировал сделать вполне серьезный проект. Но Шейфер и Гроссман, которые выступали в качестве основных сценаристов, начали сочинять настолько уморительные диалоги и придумывать забавные сценки, что изначальную концепцию пришлось менять самым коренным образом.

В итоге от ранних задумок Гилберта осталась только завязка сюжета, который повествовал о похождениях юноши с труднопроизносимым именем Гайбраш Трипвуд, мечтавшего стать великим корсаром. Но теперь это уже было не старомодное морское приключение, а остроумная пародия. Причем атмосфера игры была вдохновлена любимым аттракционом Шейфера — Pirates of the Caribbean. Тем самым, по мотивам которого впоследствии Disney снимет знаменитую киноэпопею.

Оригинальная The Secret of Monkey Island и подоспевший вскоре сиквел Monkey Island 2: LeChuck's Revenge стали квинтэссенцией всего того, за что игроки любили квесты LucasArts. Запоминающийся сеттинг, колоритные персонажи, лихой сюжет, блестящий юмор и, разумеется, ставшие к тому времени уже фирменными загадки LucasArts — такова была формула успеха игр компании.

После выхода второй части Monkey Island Рон Гилберт покинул студию, но его наследие еще несколько лет «кормило» LucasArts. Благо тогда в компании хватало талантов, способных перенять эстафетную палочку. Очередным этапом в эволюции квестов компании стал Sam & Max Hit the Road, созданный по мотивам комиксов художника Стива Парселла, который в то время работал в LucasArts. Это была остроумная пародия на нуарные детективы, гораздо более мрачная и жесткая, чем почти все остальные игры компании того времени. К тому же именно здесь впервые в истории адвенчур появилась полная озвучка героев, а с экрана исчезли многочисленные ключевые слова — им на смену пришел простой, удобный и интуитивный графический интерфейс.

Прообразом для героев Grim Fandango послужили традиционные фигурки, которые мексиканцы используют во время празднования Дня мертвых.

Спилберг подумывал экранизировать The Dig, но так и не взялся за этот проект.

ЛЕБЕДИНАЯ ПЕСНЯ

Уже в середине девяностых студия выпустила еще пару оригинальных адвенчур — комическое приключение The Dig по сценарию Стивена Спилберга и знаменитого фантаста Орсона Скотта Карда, а также антиутопию, изрядно приправленную байкерским колоритом и романтикой Full Throttle от Тима Шейфера. И тогда же стало понятно, что каким бы долговечным ни был SCUMM, а формула, по которой LucasArts из года в год штамповала высококлассные квесты, удачной, но все же они начинали безнадежно устаревать.

Компания это прекрасно понимала и в 1998 году решила, что пора сделать шаг в будущее и перейти на 3D. Проект, призванный стать новой точкой отсчета для жанра, доверили Тиму Шейферу, который к тому моменту стал главной творческой силой LucasArts, и он, как всегда, не подкачал.

В Grim Fandango Шейфер отправил нас ни много ни мало в загробный мир, который в трактовке Тима представлял собой невероятный винегрет из мифов Южной Америки, стилистики ар-деко и атмосферы нуарных фильмов середины прошлого века. Впрочем, это был еще не тот свет в привычном смысле, а только перевалочный пункт между миром живых и окончательным пристанищем душ.

Нам же отводилась роль туристического агента Мэнни Калаверы — одного из тех, кто, искупая свои прошлые грехи, должен помогать прочим почившим благополучно добраться до так называемого Девятого неба. Праведные души отправлялись туда быстро и с комфортом, но большинству предстояло более долгое и зачастую опасное путешествие. И вот однажды Мэнни узнает, что один из его коллег обманывает систему, — в этот момент и без того неудачно складывавшаяся карьера нашего героя полетела в тартарары, а самому ему приходится уйти в подполье.

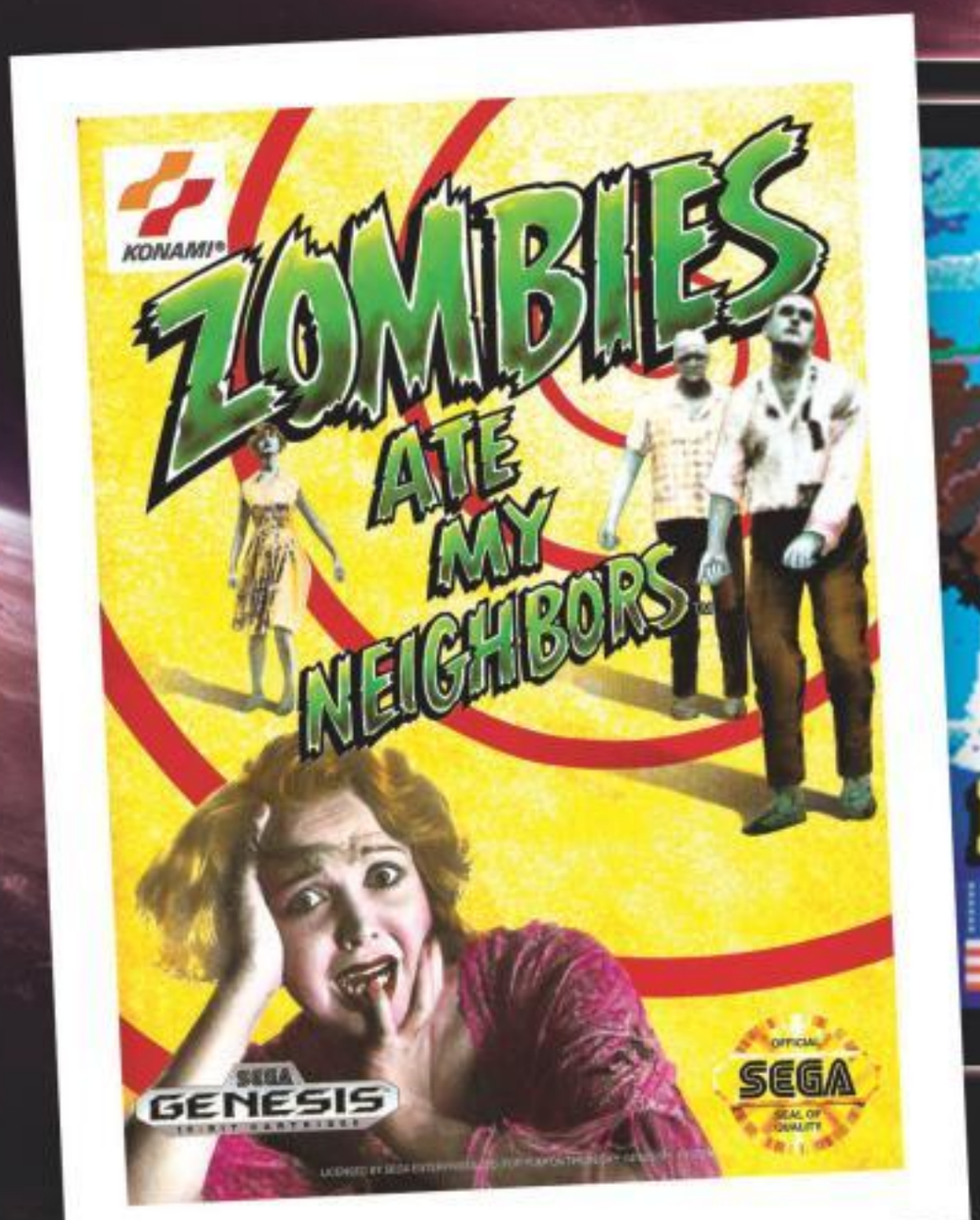
Так начиналась, пожалуй, самая умная, многогранная и необычная история, когда-либо созданная Шейфером. Эта игра стала его настоящим magnum opus — здесь он превзошел сам себя практически во всем, начиная от постановки и озвучания и заканчивая арт-дизайном и количеством культурных аллюзий. Но, похоже, к 1998 году массовая аудитория попросту устала от квестов. Как следствие, Grim Fandango, которая обошлась в три миллиона долларов, хотя и обрела культовый статус, коммерческого успеха не добилась. Этот пусть и не сокрушительный, но все же провал привел боссов LucasArts к выводу, что лучшие дни адвенчур остались в прошлом и налегать на жанр по-прежнему уже не следует.

Впрочем, окончательно порывать с квестами компания все же не торопилась. На рубеже веков, уже после ухода Шейфера, LucasArts выпустила Escape from Monkey Island. Попутно она взялась за создание сиквела Full Throttle, который носил подзаголовок Payback, но не добрался до релиза из-за разногласий между разработчиками и руководством издательства. А в 2002-м студия анонсировала приключение Sam & Max: Freelance Police, однако спустя почти два года, когда проект был уже почти готов, LucasArts его отменила, посчитав, что рынок приключенческих игр окончательно умер. Вот уж и правда, черт подери!

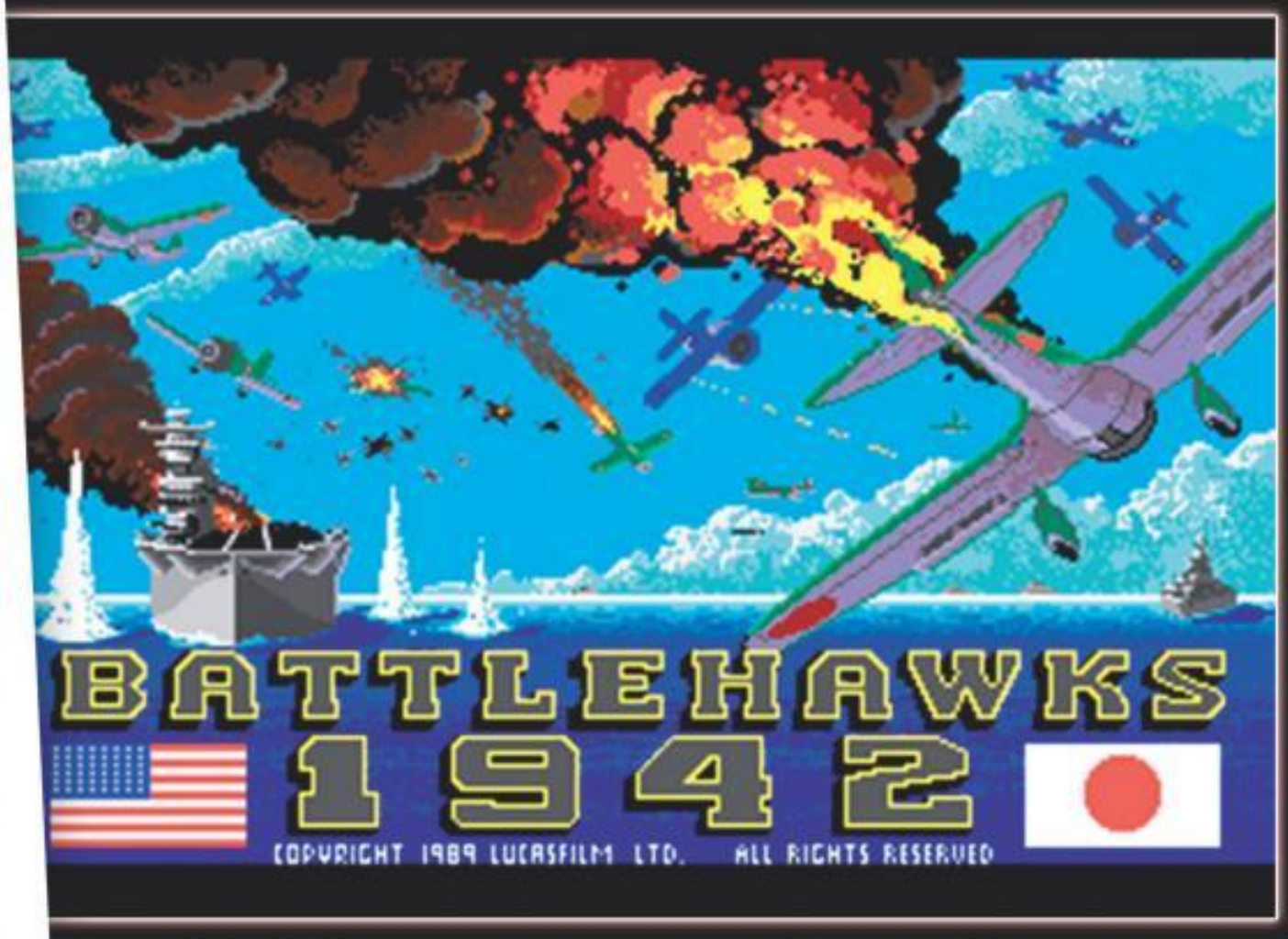
ЗАБЫТЫЕ ПОБЕДЫ

Даже когда приключенческие игры LucasArts находились на пике популярности, компания Лукаса вовсю пробовала свои силы и в других жанрах, причем зачастую эти эксперименты оказывались весьма удачны-

Протагонист Full Throttle, как настоящий байкер, предпочитал решать проблемы с помощью грубой силы, воровства или обмана — именно вокруг этого строилась львиная доля загадок в игре, что добавляло ей своеобразного разудалого шарма.



В 2011 году был анонсирован фильм по мотивам Zombies Ate My Neighbors, но уже на ранней стадии работа над экранизацией застопорилась.



Battlehawks 1942 был посвящен сражениям между США и Японией на Тихоокеанском фронте. Действие сиквелов переместилось в Европу.

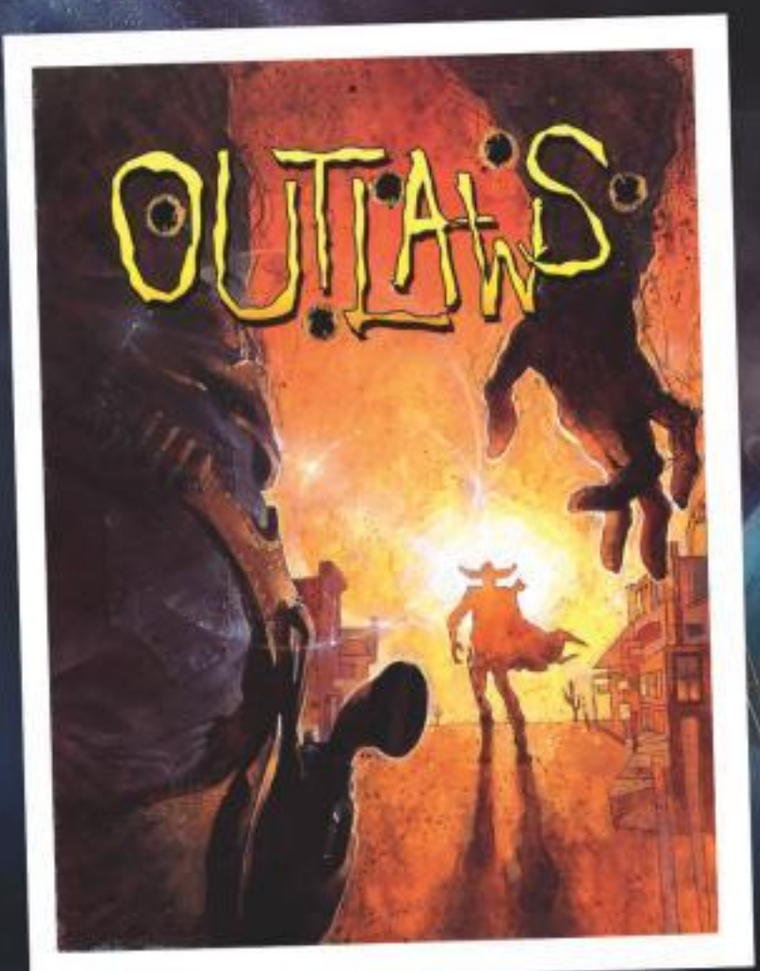
ми. Еще в конце восьмидесятых и начале девяностых LucasArts отметилась на ниве боевых авиасимуляторов с трилогией, созданной под руководством программиста и дизайнера Луоренса Холланда.

Первая игра, Battlehawks 1942, прославилась как самый глубокий и реалистичный военный авиасимулятор своего времени. Она максимально точно, насколько это позволяли технологии, воспроизводила воздушные бои Второй мировой войны. Представленные в игре самолеты, подобно своим реальным прототипам, существенно отличались друг от друга по характеристикам, поведение крылатых боевых машин зависело от доброго десятка показателей, за которыми требовалось постоянно следить, искусственный интеллект старательно воспроизводил именно те маневры и хитрости, которые применяли пилоты Второй мировой, а миссии были основаны на настоящих операциях тех лет.

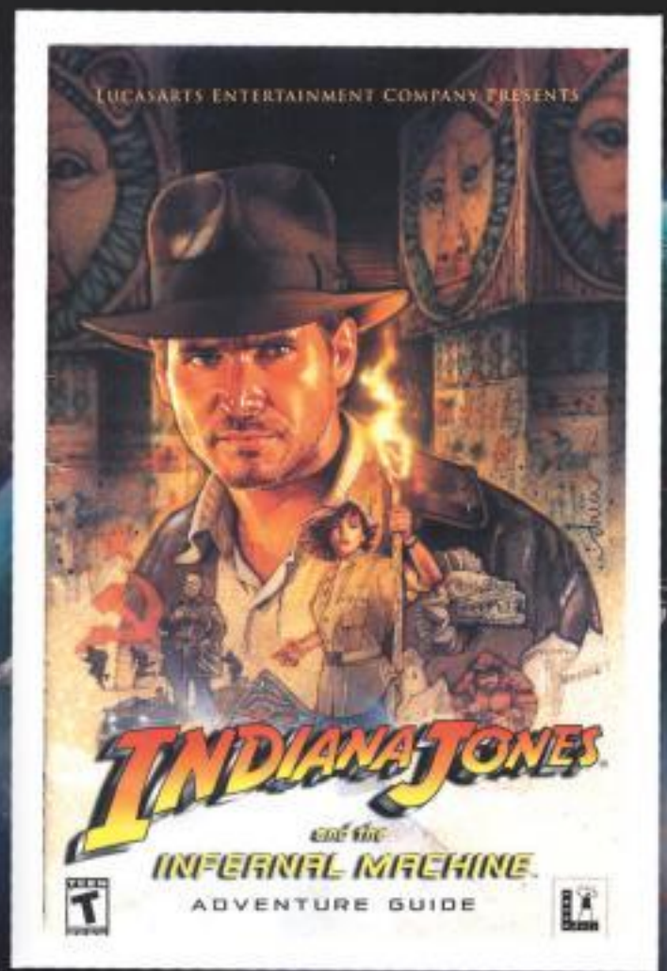
Лишь в одной детали LucasArts не стала гнаться за реализмом: разработчики упразднили нудные процедуры взлета и посадки, которые встречались в каждом первом авиасимуляторе. Но это упрощение только пошло Battlehawks 1942 на пользу, ведь оно позволяло нам сразу же с головой окунуться в воздушные битвы.

Лоуренс и его команда поспешили развить успех и выпустили два продолжения — Their Finest Hour и Secret Weapons of the Luftwaffe. В них появились полноценные исторические кампании, ход которых зависел от наших успехов или неудач, редактор для создания новых миссий, а также возможность записывать бои.

Подобно Гилберту, Холланд покинул LucasArts уже в начале девяностых, но даже столь существенные потери долгое время практически не сказывались на работах компании. Вплоть до миллениума она продолжала с завидной регулярностью выпускать отличные проекты. В 1993 году увидел свет боевик с видом сверху Zombies Ate My Neighbors, который пародировал ужастики и позволял расправиться буквально со всеми их завсегдатаями — от зомби и злобных детишек до инопланетян и гигантских насеко-

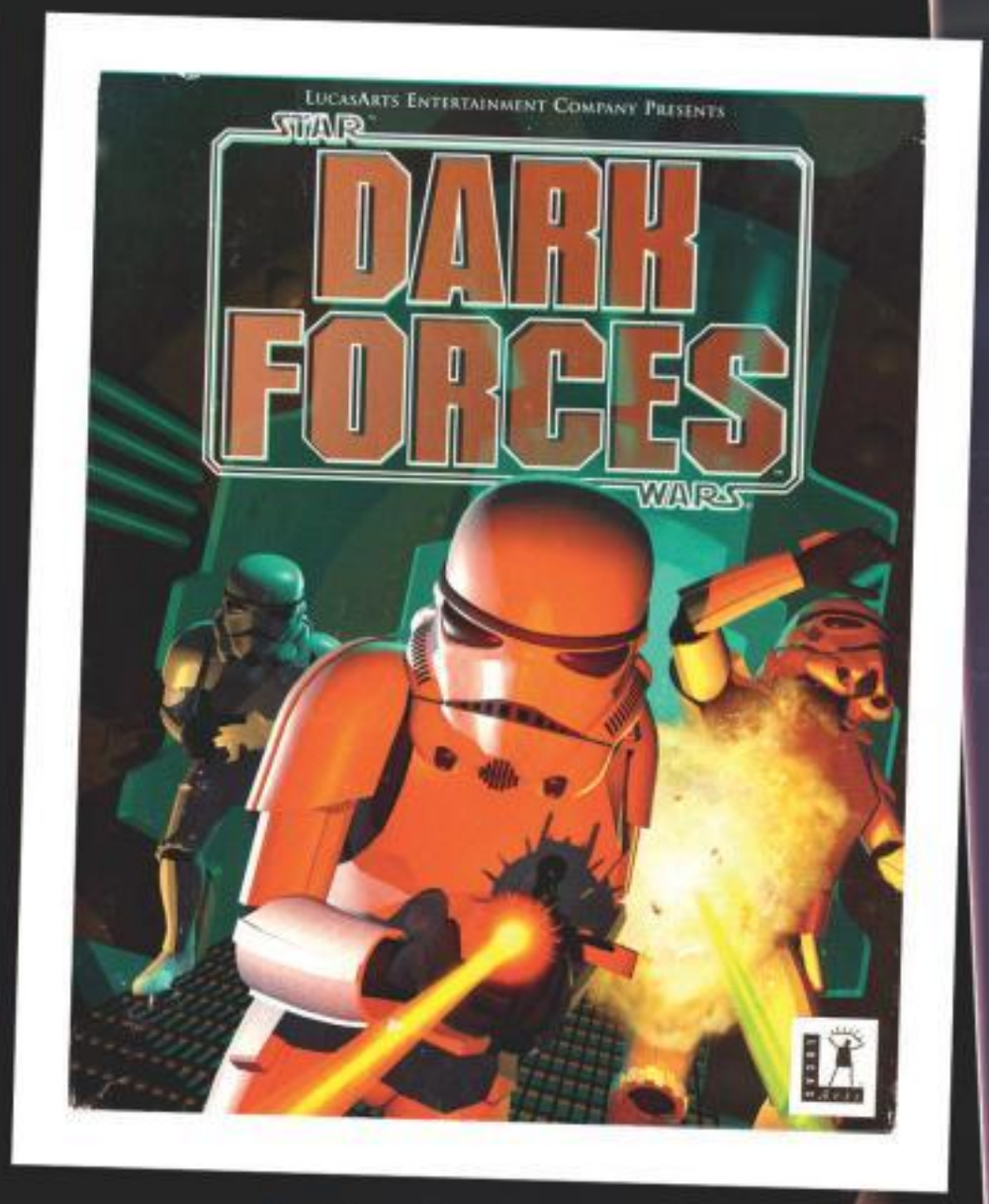


Фанаты создали для Outlaws свыше 1500 многопользовательских карт.



Сценаристы Indiana Jones and the Infernal Machine планировали отправить Инди на поиски пришельцев, но Лукас предпочел приберечь эту идею для четвертого фильма.

В «темном» финале Star Wars Jedi Knight: Dark Forces 2 Кайл Катарн становился новым Императором далекой галактики.



Star Wars: Dark Forces стала одним из первых шутеров, в которых герой научился смотреть себе под ноги.

мых. В юмористическом ключе был выполнен и следующий большой проект компании — симулятор бога Afterlife, в котором мы заведовали адом и раем, занимаясь наказанием грешников и вознаграждением праведников.

Не обходилось и без серьезных тайтлов. В 1997 году компания выпустила Outlaws, весьма оригинальный боевик от первого лица. Он не только переносил игроков в редкие для жанра декорации Дикого Запада, но и подкупал обилием нетривиальных идей. Главный герой мстил бандитам, убившим его семью. На каждом уровне достаточно было отыскать и расправиться с очередным убийцей, а столкновений с рядовыми стрелками при должном старании игрок мог избежать. Кроме скрытности, у Андерсона был и еще один козырь — снайперская винтовка, которая позволяла ему устранять противников, находясь вне зоны их поражения.

Казалось бы, что в этом такого особенного? По нынешним меркам, разумеется, ничего. Но Outlaws была первым шутером, в котором снайперская винтовка с режимом увеличения вошла в арсенал героя. Помимо всего этого, Outlaws прославилась передовым для той поры многопользовательским режимом, где мы могли играть за любого из шести центральных персонажей одиночной кампании, каждый из которых отличался собственными уникальными способностями, слабостями и оружием.

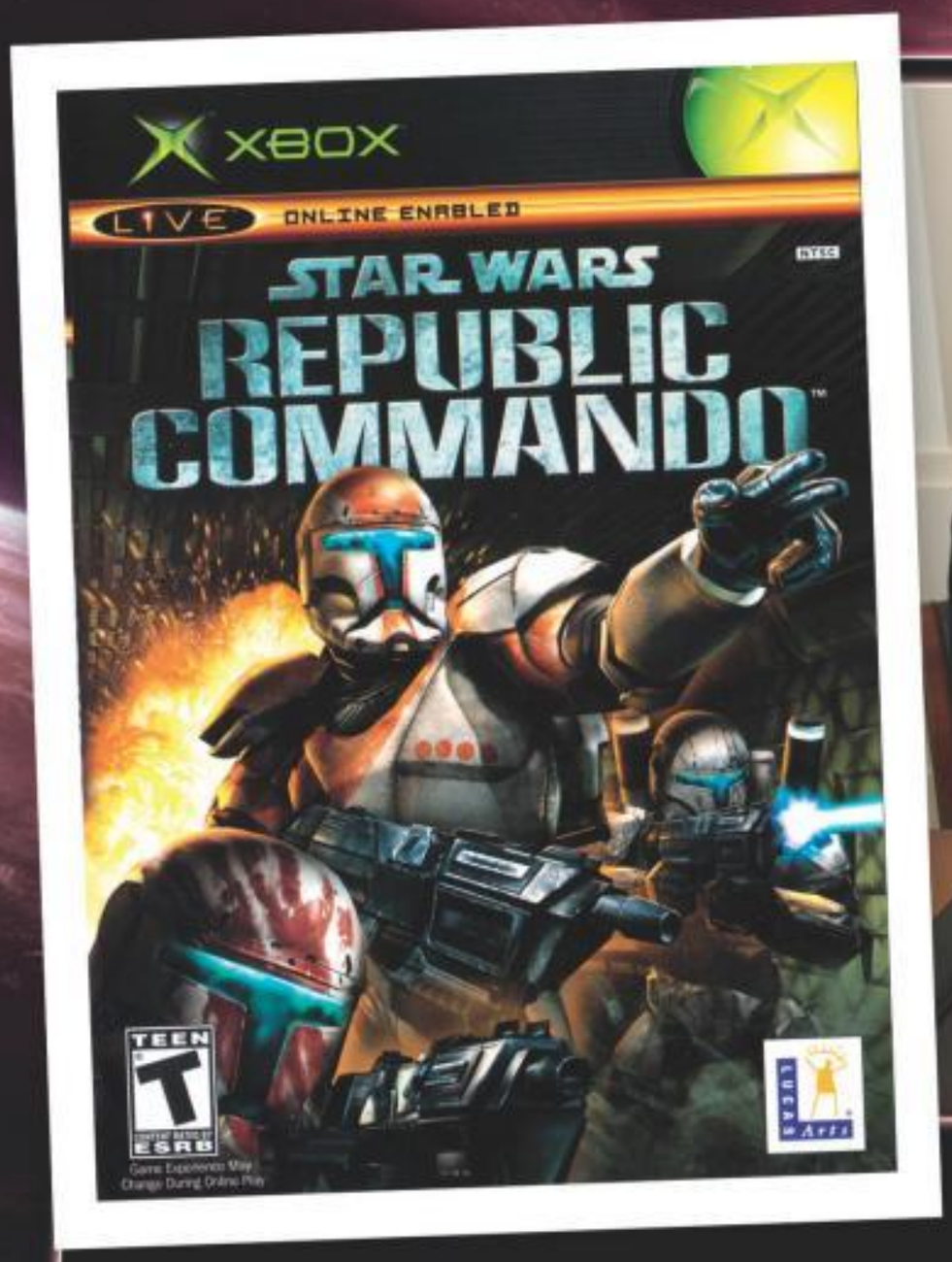
А вот Indiana Jones and the Infernal Machine, появившаяся в 1999 году, наоборот, не могла похвастаться самобытностью и была откровенным клоном Tomb Raider. Впрочем, клоном достаточно качественным, чтобы ветерану приключенческой археологии не пришлось краснеть перед юной симпатичной коллегой.

НАСЛЕДСТВО ДЖОРДЖА

Конечно же, компания не могла обойти вниманием и самое известное детище Джорджа Лукаса — «Звездные войны». Даже странно, что игры по мотивам далекой галактики LucasArts начала выпускать не с первых же дней своего существования, а лишь в девяностых. Но уж взявшись за дело, она развернула весьма бурную деятельность. Правда, с переменным успехом. Были и безусловные успехи во главе с сериалом Star Wars Jedi Knight о похождениях бывшего имперского офицера Кайла Катарна, который переметнулся к повстанцам. Первая часть была эдаким Doom в декорациях «Звездных войн», а вот во второй игре Кайл обзавелся световым мечом и овладел великой Силой, и игроки впервые смогли почувствовать себя настоящими джедаями.

Одновременно LucasArts впервые попробовала создать по «Звездным войнам» масштабный мультимединый проект, где в качестве локомотива выступала игра, а ее сопровождала всевозможная сопутствующая продукция. Так появилась Star Wars: Shadows of the Empire, перекинувшая сюжетный мостик между пятым и шестым эпизодами саги. Игра оказалась не слишком удачной, но Лукасу приглянулась и стала одной из причин, побудившей мэтра вернуться в далекую галактику и выпустить «Специальное издание» оригинальной трилогии, а затем и снять приквелы.

Но не обошлось и без очевидных провалов вроде одного из худших файтингов в истории — Star Wars: Masters of Ter?s K?si или сборника прими-



Лукас подписывает договор с Disney... и смертельный приговор студии LucasArts.

История Republic Commando обрывалась на многоточии, второй части не последовало, но приключения бравых клонов продолжились на страницах книг.

тивных квестов Star Wars: Yoda Stories. Конечно, далеко не все игры по «Звездным войнам» LucasArts делала своими силами. Компания очень часто отдавала проекты на откуп сторонним студиям, что особенно актуально стало с выходом на киноэкраны новых эпизодов, когда игры посыпались на поклонников саги как из рога изобилия. Партнеров издательство обычно подбирало что надо. Так, первую однопользовательскую ролевую игру по «Звездным войнам» оно доверило BioWare, разработкой MMORPG занялась Sony Online Entertainment, а приключения Кайла Катарна продолжила Raven Software.

С наступлением XXI века LucasArts начала все больше полагаться на сторонних разработчиков, и уже нечасто создавала по-настоящему примечательные игры своими силами. Пальцев одной руки хватит, чтобы пересчитать примечательные проекты, разработанные сотрудниками LucasArts за последние десять лет. Отметить можно лишь неплохую консольную RPG Gladius 2003 года выпуска, брутальный тактический боевик про бравых клонов Star Wars: Republic Commando, ну и дилогию о тайном ученике Дарта Вейдера Star Wars: The Force Unleashed. Да и то обе части последней, к сожалению, не смогли соответствовать собственным амбициям и оказались не обещанными революционными боевиками, а лишь рядовыми слэшерами.

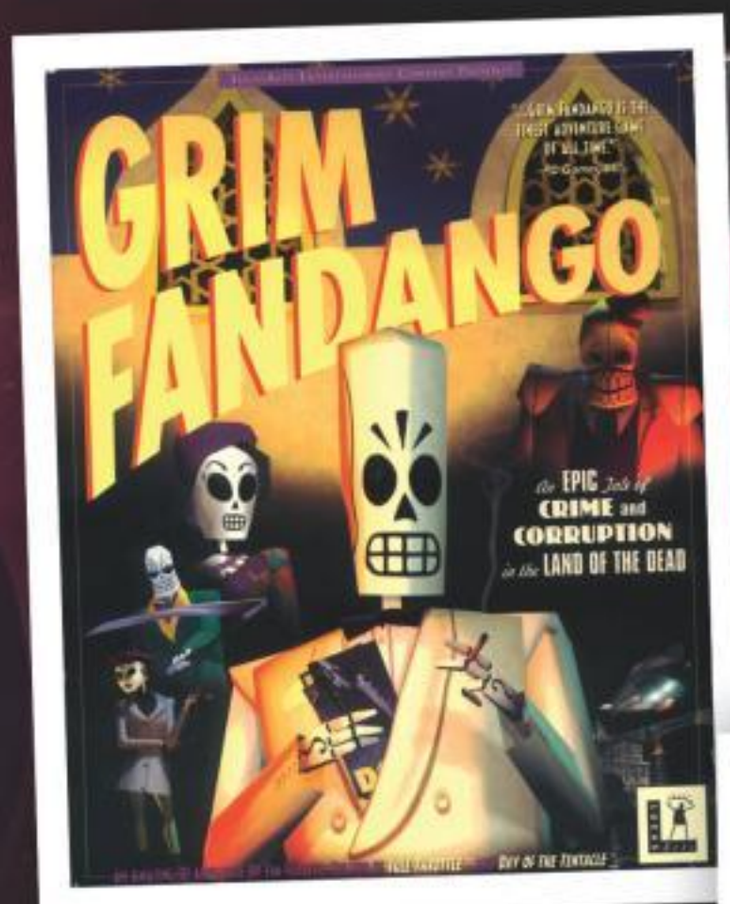
■■■

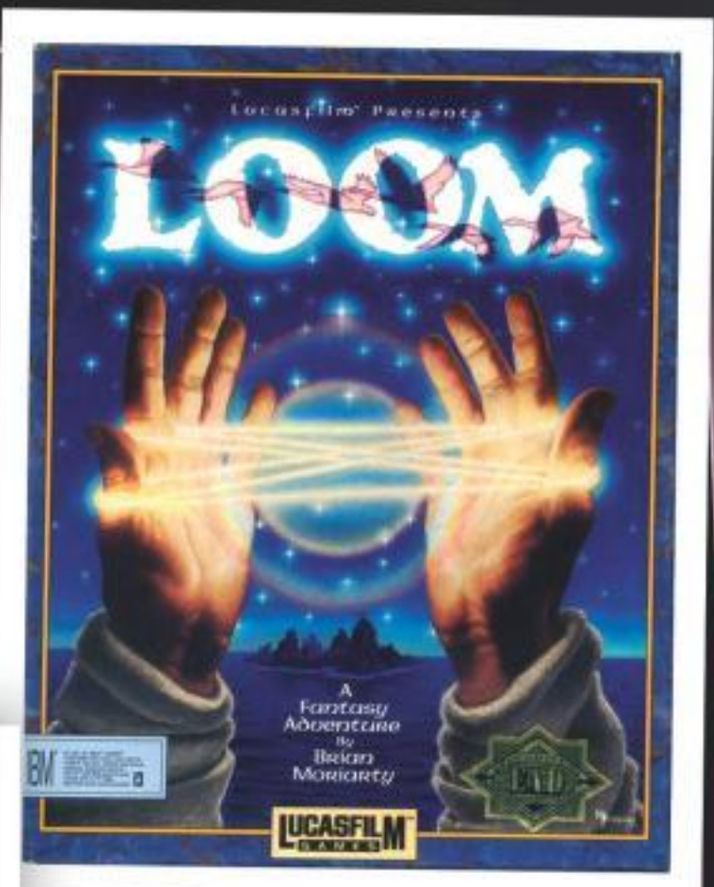
Прошлым летом появилась надежда, что LucasArts готова исправиться, когда она анонсировала мрачный экшен про охотников за головами Star Wars 1313. Разработчики обещали сделать серьезный взрослый боевик и сопровождали посулы смачными роликами, но, похоже, мы уже никогда не узнаем, оправдались бы наши ожидания или игра повторила бы судьбу The Force Unleashed.

Боссы Disney, очевидно, посчитали, что студия работает чересчур неэффективно, и решили ее закрыть. В начале апреля полторы сотни сотрудников LucasArts получили расчет и студия прекратила существование. Теперь LucasArts действует лишь в качестве издателя, непосредственно же созданием игр для нее будут заниматься сторонние команды.

Конечно, нам жаль прощаться с легендарной студией, в прошлом создавшей так много отличных игр, но нельзя не признать, что в последние годы ей это уже не удавалось и она успешно справлялась лишь с издательской деятельностью. И от того, что отныне LucasArts лишь на ней и сосредоточится, мы, вполне вероятно, только выиграем. ■

Главным героем Star Wars 1313 должен был стать Боба Фетт.





ЗОЛОТАЯ ЭРА

ИНТЕРВЬЮ С БРАЙАНОМ МОРИАРТИ

В начале 1990-х студия Lucasfilm Games была еще очень небольшой, но в ней трудилось немало действительно выдающихся разработчиков. Одним из них был Брайан Мориарти, на счету которого уже имелось несколько отличных адвенчур. В стенах Lucasfilm Games он возглавлял разработку Loom — пожалуй, самой оригинальной из приключенческих игр на движке SCUMM. Затем Мориарти трудился над игрой про Индиану Джонса, которая так и не добралась до релиза, а также был ведущим дизайнером The Dig, однако покинул компанию прежде, чем проект вышел.

Сегодня Мориарти учит геймдизайну студентов Вустерского политехнического института. И Брайан любезно согласился поделиться с нами воспоминаниями о лучших годах LucasArts.

Стив Парселл однажды сказал, что работа в LucasArts напоминала отдых в летнем лагере, такая раскованная и приятная атмосфера царила в студии. Можно ли сказать, что именно она была залогом успехов компании?

В те годы неформальная обстановка была для игровых компаний скорее нормой, чем исключением, но даже на этом фоне Lucasfilm Games была чем-то особенным. Офисы студии в то время располагались на «Ранчо Скайуокера» (резиденция Джорджа Лукаса), а это, без всякого сомнения, одно из самых красивых и роскошных мест для работы. Потрясающая природа Северной Каролины, уютные сельские домики с огромными каменными каминами, красивыми картинами на стенах и удобной мебелью. В столовой подавали пищу, способную удовлетворить вкусы даже придирчивых гурманов, — у некоторых из нас даже начались проблемы с лишним весом…

Отсутствовал всякий официоз, зато была особая культура, мотивировавшая всех сотрудников стремиться к совершенству и ставить перед собой только самые высокие задачи. Ведь это была компания Lucasfilm, и для нас всех это был знак качества, которому необходимо соответствовать.

Знаменитая «философия геймдизайна LucasArts», влияние которой на жанр адвенчур сложно переоценить, впервые была использована в вашей игре Loom. Не могли бы вы рассказать, как эта философия появилась на свет?

До прихода в Lucasfilm Games я работал над несколькими текстовыми приключениями в компании Infocom. Ее директором по маркетингу тогда был Майк Дорнбрук, и он провел опрос среди подписчиков почтовой рассылки студии, чтобы выяснить, какие игры им понравились и какие они прошли до конца. Результаты показали, что геймеры в основном добираются до финала именно тех игр, которые приносят им удовольствие.

Когда я перешел в Lucasfilm Games и взялся за Loom, то изначально решил сделать игру, которую пользователи захотят пройти до конца, потому что полюбят. Сегодня эта цепочка рассуждений кажется совершенно очевидной, но в ту эпоху большинство выходящих адвенчур были очень сложными. В них очень часто можно было погибнуть, запутаться или из-за неверного решения упереться в тупик, а загадки разработчики подчас намеренно делали чересчур трудными и старались, чтобы их решение занимало много времени. Например, если для запуска машины требовалось три детали, то почти наверняка они были разбросаны в трех разных концах карты, чтобы игроку пришлось пересечь ее несколько раз.

В Loom герой не мог умереть, потерять важный предмет, попасть в ситуацию, из которой нет выхода, или перейти на новую локацию, прежде чем завершит все дела на предыдущей. Людям, которые прежде не играли в адвенчуры, такой подход очень импонировал. Конечно, некоторые хардкорные геймеры остались недовольны, им недоставало постоянных смертей и заковыристых головоломок, испытывающих не только логику, но и настойчивость. Тем не менее многие идеи, которые я заложил в Loom, перекочевали в The Secret of Monkey Island, а затем и в другие приключенческие игры студии.

Никакого собрания, на котором бы принималось решение следовать особой философии, не было. Эти идеи сами прижились в студии и стали органичной частью ее фирменного стиля.

По мотивам «Звездных войн» выходили игры, кажется, всех мыслимых жанров, но так и не появилось ни одного графического приключения. Не было ли у LucasArts планов создать такую и гру по мотивам саги?

Разговоры о подобном проекте то и дело заходили. Помню, в районе 1992 года, когда в адвенчурах начали использовать CG-ролики, возникла идея сделать приключение под названием Droids, героями которого должны были стать Трипио и Арту. Но от слов к делу так и не перешли — в частности, из-за того, что разработка игры по знаменитой вселенной всегда связана с дополнительными сложностями вроде необходимости согласовывать каждое важное решение.

В начале нынешнего века LucasArts прекратила выпускать приключенческие игры. Как вы считаете, это было ошибкой или в тот момент компания не могла поступить иначе?

Главной причиной заката жанра на рубеже веков стало то, что стоимость производства значительно возросла. Это произошло после того, как игры начали выходить на CD-дисках с их относительно большим объемом. Геймеры ожидали качественную анимацию, яркие ролики, полную озвучку и красивое музыкальное сопровождение. Но когда все вышеперечисленное появилось… продажи адвенчур не выросли. Наоборот, они начали терять игроков, которые все чаще отдавали предпочтение экшенам и другим жанрам.

После того как Grim Fandango, одна из лучших приключенческих игр в истории, не оправдала вложенные в нее средства, руководство LucasArts не могло не прийти к выводу, что пора попрощаться с адвенчурами. Это была не ошибка, а всего лишь печальная необходимость. ■

ИХ НАСТОЯЩЕЕ...
СУДЬБА СОТРУДНИКОВ LUCASARTS

РОН ГИЛБЕРТ

В 1992 году Рон Гилберт решил отправиться в вольное плавание, покинул LucasArts и основал собственную студию Humongous. В ней Рон занялся созданием игр, ориентированных на детскую аудиторию, но эти проекты явно не соответствовали масштабу его таланта, поэтому спустя четыре года он организовал еще одну компанию — Cavedog Entertainment. С ней Гилберт взялся за создание амбиционной экшен-RPG со стратегическими элементами Good & Evil, но проект так и не добрался до релиза — студия из-за финансовых проблем закрылась на пороге миллениума. Правда, до этого она все же успела отметиться первой полностью трехмерной стратегией в реальном времени Total Annihilation.

В 2008 году Рон присоединился к студии Hothead Games. В ней он занял пост креативного директора и создал пародийную экшен-RPG DeathSpank, идею которой Гилберт вынашивал на протяжении нескольких лет. Несмотря на успех игры, вскоре после ее выхода Гилберт покинул компанию и перешел на работу в студию своего бывшего протеже Тима Шейфера Double Fine Productions, где потрудился над приключенческим платформером The Cave. После этого он вновь ушел на вольные хлеба и сейчас трудится над ролевой игрой про пиратов Scurvy Scallywags для устройств под управлением iOS.

ТИМ ШЕЙФЕР И DOUBLE FINE PRODUCTIONS

Тим Шейфер задержался в LucasArts до 2000 года, но, когда стало окончательно понятно, что планы издательства и его творческие амбиции не имеют точек соприкосновения, принял решение об уходе. Спустя всего несколько месяцев Тим основал студию Double Fine Productions, костяк которой составили члены команды, трудившейся вместе с ним над Grim Fandango. На разработку дебютной игры компании потребовалось куда больше времени — она увидела свет лишь в 2005 году. Но платформер Psychonauts стоил долгого ожидания и наглядно продемонстрировал, что Шейфер не утратил прежней хватки и остроумия.

Следующего проекта Double Fine Productions, которым стал уморительный музыкальный экшен Br?tal Legend, пришлось ждать еще четыре года, зато после этого новинки от компании начали выходить с завидной регулярностью. За последние несколько лет она выпустила пародийную адвенчуру Costume Quest, квест про матрешек Stacking, стратегию в стиле tower defense Iron Brigade…

А в начале 2012 года Шейфер произвел настоящую революцию в области финансирования игр. Он обратился к фанатам через сервис для стартаперов Kickstarter, попросив у них денег на разработку нового квеста. Тиму требовалось 400 тысяч долларов, а в итоге пожертвований набежало почти на три с половиной миллиона. Успех Шейфера вдохновил многих коллег последовать его примеру, и за последний год десятки разработчиков начали просить деньги на новые проекты напрямую у поклонников.

ЛУОРЕНС ХОЛЛАНД И TOTALLY GAMES

Завершив работу над своей трилогией авиасимуляторов, Луоренс Холланд ушел из LucasArts, чтобы основать собственную студию Totally Games. Порывать с бывшим работодателем дизайнер не стал, и ему тут же предложили поработать над космическим симулятором по мотивам далекой галактики. Учитывая, что когда-то именно на воздушные сражения Второй мировой войны ориентировался Лукас, снимая космические баталии для «Звездных войн», от Холланда и его команды требовалось лишь, используя новые технологии, перенести отполированный до блеска геймплей своих предыдущих игр в новые декорации. Что Totally Games и проделала, дав рождение новому первоклассному сериалу — Star Wars: X-Wing, — развитием которого студия занималась вплоть до конца 1990-х.

Затем студия выпустила еще один исторический авиасимулятор, космическую аркаду по «Звездному пути» и шутер Alien Syndrome. Но в последние годы Totally Games полностью сменила специализацию и ныне занимается образовательными играми, а также проектами для мобильных устройств и социальных сетей.

TELLTALE GAMES

После того, как начальство LucasArts поставило крест на сиквеле приключений Сэма и Макса, команда, трудившаяся над игрой, покинула компанию и вскоре организовала собственную студию Telltale Games, которая, стоило правам на Sam & Max освободиться, вдохнула в сериал новую жизнь.

Sam & Max Save the World появилась в 2006 году и продемонстрировала, что квесты рано списывать со счетов, а также стала одной из первых игр, доказавшей жизнеспособность «сериальной» модели распространения. Вскоре совместно с LucasArts компания возродила сериал Monkey Island. И сегодня Telltale Games продолжает вовсю выпускать квесты — в основном по популярным вселенным вроде Back to the Future, Jurassic Park и The Walking Dead.

КНИГИ | ФИЛЬМЫ | ИГРЫ | СЕРИАЛЫ | МУЗЫКА | ИСТОРИЯ | МИФОЛОГИЯ

ТОМ 118 № 6 2013 Июнь

Мир фантастики

www.mirf.ru

1984 как эталон антиутопии

ОДОБРЕНО МИНИСТЕРСТВОМ ПРАВДЫ

16+

За лазерной решёткой

Как сбежать из космической тюрьмы

Почему Плутон не планета

и как научиться с этим жить

Волшебство с Большой Буквы

Некроманты и боги Упорядоченного

Саймон Пегг: «Энтерпрайз» летает благодаря мне!

Новая повесть

только в «Мире фантастики»

Генри Лайон **Олди**

Андрей **Валентинов**

В ПРОДАЖЕ С 21 МАЯ

ОБЛОЖКА: ПОСЛЕ НАШЕЙ ЭРЫ

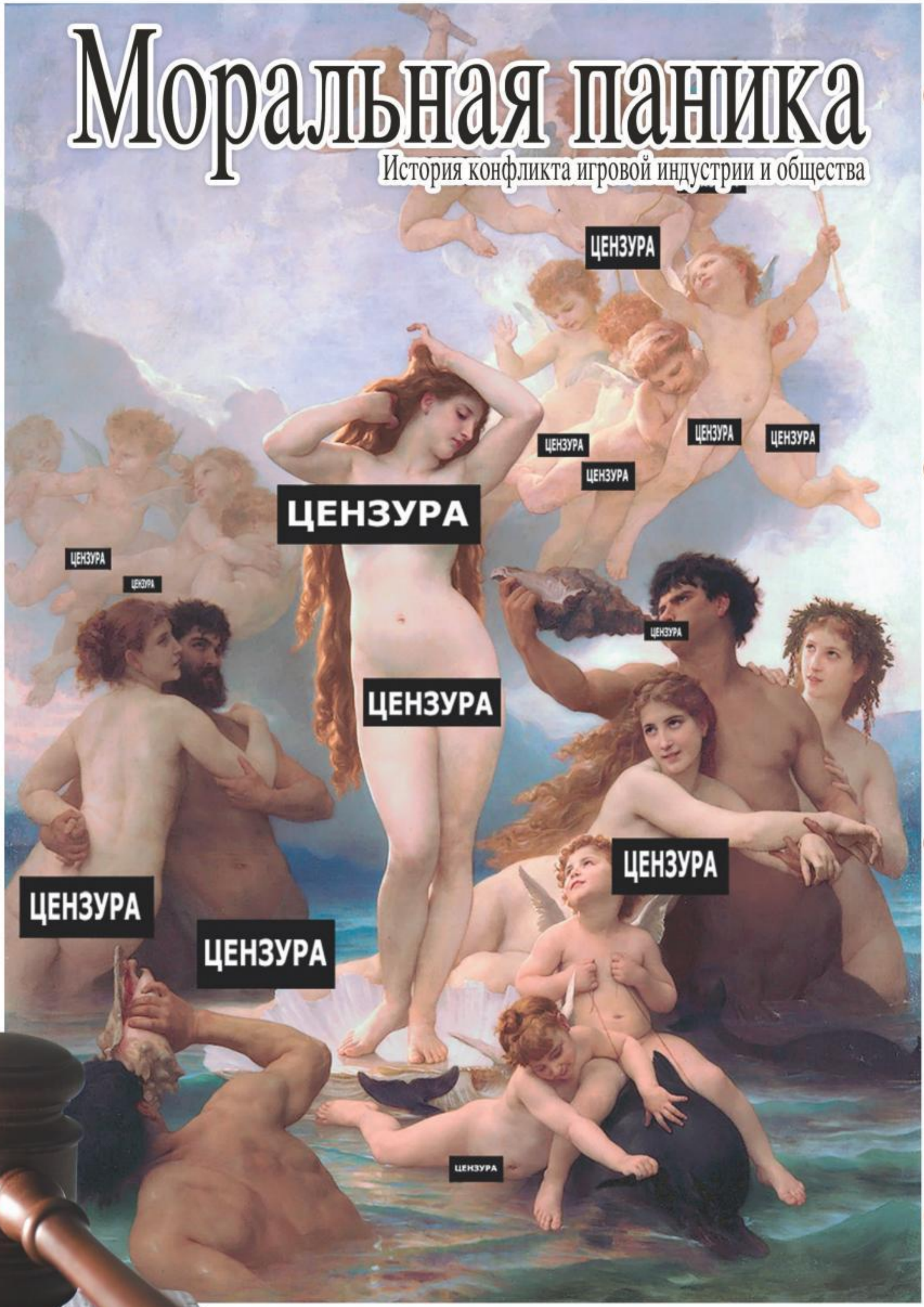
9 771810 224009 13006

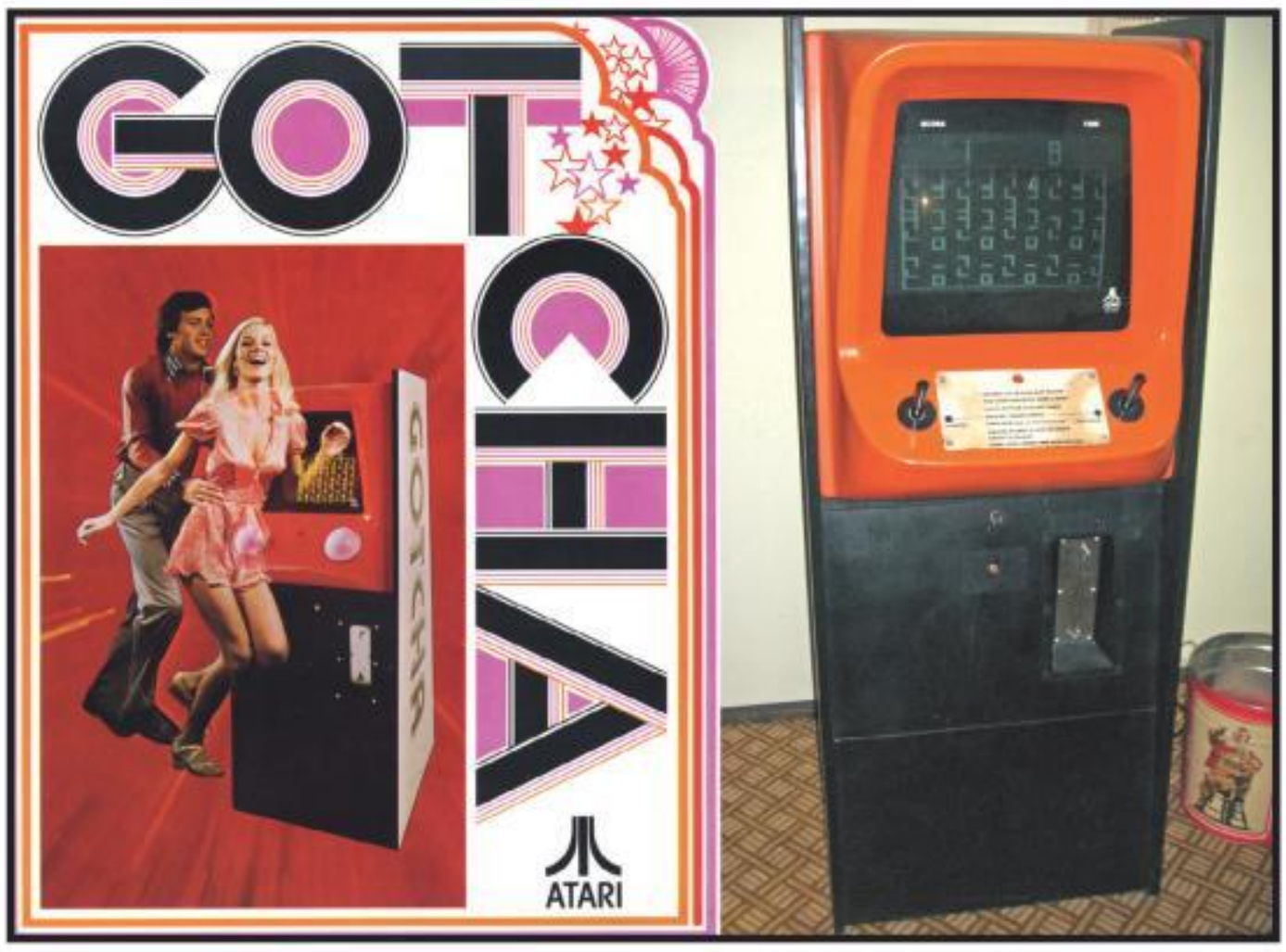
ТЕХНО МИР

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

Моральная паника

История конфликта игровой индустрии и общества





Оригинальный вариант игрового автомата Gotcha сегодня можно увидеть только на картинке. До наших дней дожили только поздние версии, снабженные джойстиками.

Люди боятся почти всего нового. Это нормальная эволюционная реакция, ведь все новое несет в себе потенциальную опасность, и, пока нет четкого понимания, насколько какое-то явление опасно, человеческий мозг будет сигнализировать о возможной угрозе. Более того, он будет придумывать несуществующие опасности для непривычного явления, пока оно не войдет в обиход, не станет обыденностью.

В начале XIX века противники железных дорог утверждали, что чадящие дымом паровозы непременно приведут к краху цивилизации, уничтожат луга и пасущихся на них животных. В начале XX века кинематограф обвиняли в падении нравов и уверяли, что со временем он приведет к деградации искусства и культуры.

В XXI веке похожая участь постигла компьютерные игры. Согласно общественному мнению, игры вызывают привыкание не хуже наркотиков, ведут к росту агрессивности, снижают успеваемость школьников и студентов, способствуют росту терроризма, ответственны за обострение политической ситуации на Ближнем Востоке и чуть ли что не виновны в снижении популяции пингвинов в Антарктиде.

О том, что из всего этого правда, что частичная правда, а что откровенная глупость и вымысел, мы спорить не будем — дело это совершенно неблагодарное, а главное — бессмысленное. Вместо этого мы решили проследить историю конфликта игровой индустрии и общества, не разделяя участников противостояния на правых и виноватых.

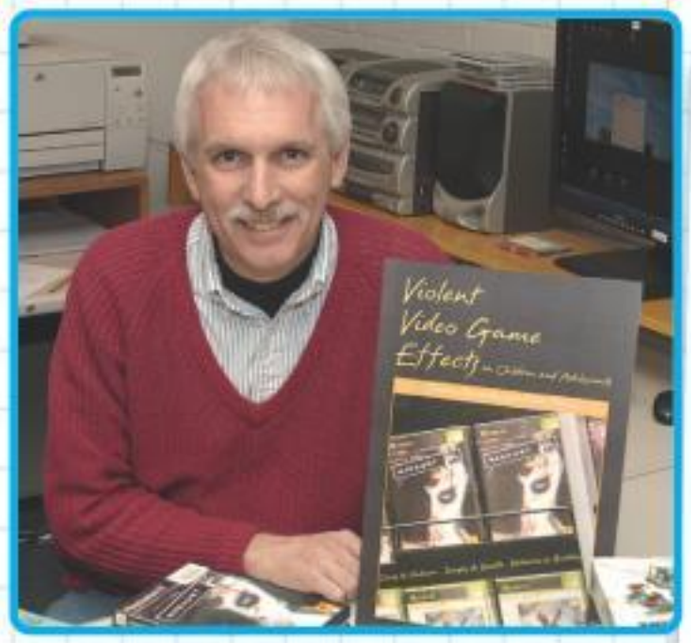
Половой вопрос и вырванные позвоночники

Противостояние общества с игровой индустрией началось около тридцати лет назад. В 1973 году **Atari** выпустила игровой автомат **Gotcha**: сотрудники компании в шутку заявили, что джойстик по своей форме напоминает фаллос, и, чтобы «устранить дискриминацию», они решили сделать игру с «женскими атрибутами». Так что инженеры приделали к автомату оригинальное управление в виде двух розовых выпуклостей. Появление «автомата с сиськами» породило один из первых в истории игровой индустрии крупный скандал. Тогда же общественность одержала свою первую победу — всеобщее недовольство плохо повлияло на продажи, и Atari сдалась, заменив розовую непотребщину на традиционные джойстики.

Следующий крупный скандал разгорелся в 1976 году, когда в игровых залах появились автоматы с игрой **Death Race**. Геймплей был прост. Управляя машиной, игроку надо было давить переходящих дорогу человечков. Сколько бы разработчики ни уверяли, что сбивать надо вовсе не человечков, а гоблинов, факты были против них: рабочим названием проекта было «Пешеход», а сама игра недвусмысленно намекала на вышедший годом ранее боевик «Смертельные гонки 2000», где гонщики наматывали на колеса неосторожных прохожих.

Президент Ассоциации родителей и учителей Лонг-Айленда Ронни Ламм, мать двоих детей и ярый противник игровых автоматов, развернула против игры настоящий крестовый поход. Негодование людей, большинство из которых в глаза не видели Death Race, было настолько велико, что производителю пришлось свернуть продажи; всего было выпущено немногим более пятисот автоматов. Страшно подумать, что было бы, выйди в те времена игра, напоминающая, скажем, **GTA**. Его создателей наверняка линчевали бы прямо на стоянке перед студией.

Время шло, нравы менялись, а игровая индустрия отращивала зубы и когти. Запугать ее становилось все сложнее и сложнее. В восьмидесятых электронные развлечения стали серьезным бизнесом: игровые автоматы постепенно сменяли



Научный взгляд?

Современная наука не может прийти к единому мнению относительно игр. Но некоторые ученые уже давно поставили жирную точку в этом вопросе. Взять, например, совершенно чудесную в своей безаппеляционности работу профессора Крейга Андерсона **«Жестокие игры: мифы, факты и актуальные вопросы»** — автор раз и навсегда выносит играм обвинительный приговор, называя все альтернативные мнения мифами, враньем и подтасовками фактов.

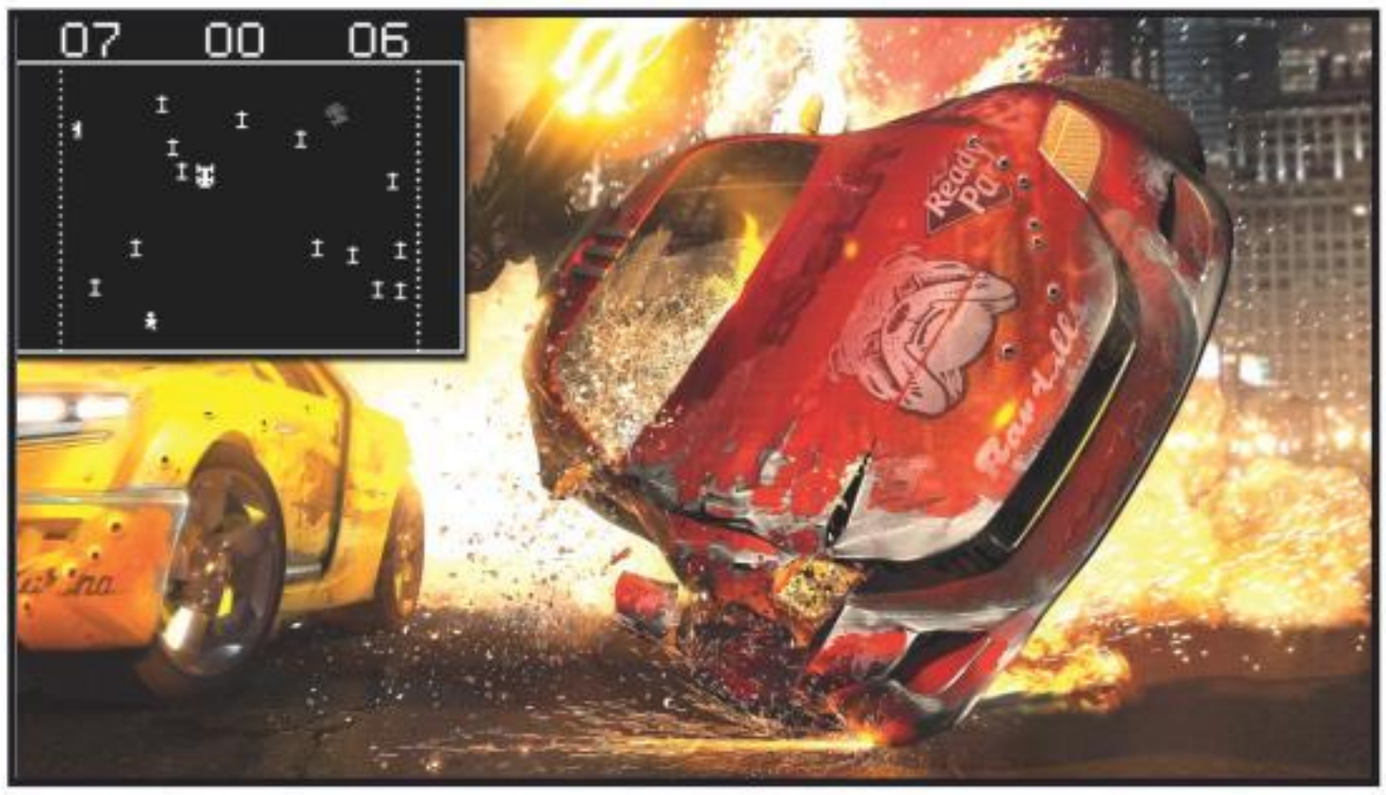
А больше всего Андерсон не любит журналистов, которые находятся в плену необычайно глупого заблуждения, будто исследования жестоких игр носят противоречивый характер. Сам Крейг считает, что все яснее ясного, и только совершеннейший профан может сомневаться в тлетворном влиянии жестоких игр на сознание человека.

Противники видеоигр обожают приглашать Андерсона на слушания в Сенат, а сам профессор даже выпустил книжку «Жестокие видеоигры». Жаль только, что он и сам не гнушается враньем и подтасовками фактов, а то бы мы ему поверили — уж очень убедительно умеет мысли излагать.

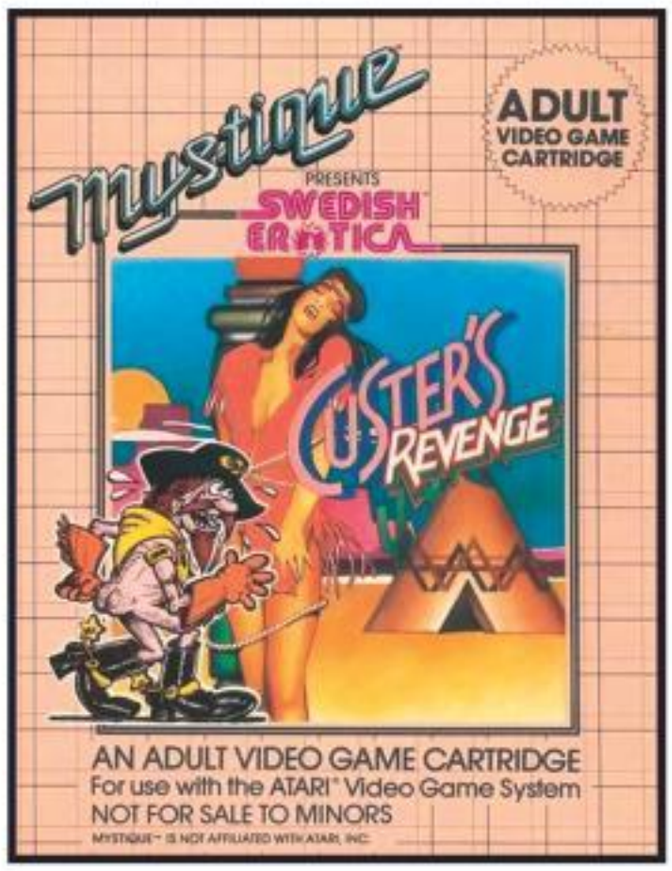
Трагизм ситуации

Вполне возможно, что консольная эра подходит к концу. Ажиотаж после выхода Vita и 3DS мало сравним с тем, что был во времена выхода консолей предыдущего поколения. Семь-восемь лет назад, когда приставки были на пике популярности, за них люди были готовы жизнь отдать. Для того чтобы заполучить Xbox 360 и PS3, люди по нескольку дней жили в палатках перед магазинами. Один мужчина, не сумев отпроситься с работы, послал свою жену на девятом месяце беременности целый день стоять в очереди, чтобы та купила ему заветную PS3. К счастью, все обошлось и женщина не родила прямо в очереди, но сам факт.

А веселые продавцы из магазина Wal-Mart, узрев на улице толпу из сотен фанатов Sony, решили «пошутить» — вынесли несколько стульев и заявили, что PS3 достанется тому, кто успеет на них сесть. В последовавшей за этим свалке были ранены несколько человек, которых пришлось увезти в больницу.



Death Race обвиняли в пропаганде опасного вождения, убийстве людей и чрезмерной жестокости. Для современного человека разглядеть все эти ужасы в маленьком черном экранчике и бегающих белых пикселях будет сложновато.



Обложка картриджа с игрой Custer's Revenge. Скриншоты из игры, увы, показать не можем. В них как минимум шесть пикселей — совершенно порнографического свойства.

консоли и персональные компьютеры, появились крупные игровые компании, а кустарные студии и издатели росли как грибы после дождя.

Первой победой игровой индустрии можно считать скандал вокруг игры **Custer's Revenge** для **Atari 2600** — голый человек в сапогах, ковбойской шляпе и с невероятно огромным мужским детородным органом должен был, избегая летящих в него стрел, добраться до привязанной к столбу индианки и произвести с ней ряд действий сексуального характера. Даже по нынешним меркам это изрядный перебор, а уж тогда против игры протестовали все, начиная от организации «Женщины против порнографии» и заканчивая движением за права коренных американцев. Создатели консоли даже пытались засудить разработчиков, но те только посмеивались — тираж игры составил 80 000 копий, вдвое больше, чем продажи предыдущих игр студии. Казалось бы, смешной случай, но если верить известной писательнице-феминистке Андреа Дворкин, популярность этой секс-аркады спровоцировала множество реальных изнасилований девушек индейского происхождения. Впрочем, достоверных исследований, показывающих корреляцию между преступлениями и пиком продажи игры, так никто и не провел.

Запретить Custer's Revenge не смогли, и к началу девяностых игровая индустрия совсем распоясалась. Слегка потерявшие голову от свалившихся на них денег игроделы бесцеремонно эксплуатировали в играх темы секса, насилия, крови, расчлененки, наркотиков и прочего скандального, что в те пуританские времена разрешалось показывать только в кино или в вечерних новостях. Одним из самых вопиющих случаев «моральной деградации» стал вышедший в 1992 году **Mortal Kombat**, где соперники сжигали друг друга заживо, обезглавливали, вырывали сердца и позвоночники, заливая экраны потоками красных пикселей. Для нас сейчас все это выглядит нормально, но тогда Mortal Kombat стал настоящей красной тряпкой для быков самых разных мастей — от политиков до журналистов и даже проповедников.

Разумеется, терпеть такой беспредел политики дальше не собирались. В 1993 году Конгресс США начал слушания по вопросу насилия в видеоиграх, которые вел сенатор Джо Либерман, уже тогда известный своей нетерпимостью к насилию и разврату в играх. Результатом слушаний стал ультиматум всей игровой индустрии: или разработчики и издатели в течение года принимают систему возрастных рейтингов, или правительство займется этим самостоятельно. Так появилась организация **Entertainment Software Rating Board**, или ESRB, — сегодня их ярлыки с буквами «E», «T», «M» и другими можно увидеть на большинстве коробок с играми.

Впрочем, ESRB не решила проблему, а местами даже усугубила ее. Например, до введения рейтингов **Nintendo** проводила политику жесткой самоцензуры: скажем, упомянутый выше Mortal Kombat на приставке SNES был лишен крови и про-

Сегодня Mortal Kombat всего лишь еще один файтинг, но в девяностых годах прошлого века это был настоящий культ. Достаточно сказать, что боевик «Смертельная битва» стал первым фильмом, снятым по мотивам игры.

чих зверств, что крайне негативно сказалось на его продажах. После появления рейтингов ESRB компания отказалась от самоцензуры и выпустила полную версию файтинга.

В двадцать первый век игры вошли уже взрослыми. Счастливое детство осталось позади, а в кармане лежал «рейтинговый» паспорт, узаконивающий право разработчиков производить игры с сексом, наркотиками и рок-н-роллом. Графика с каждым годом становилась все красивее и реалистичнее, количество игроков стремительно росло, цены на компьютеры и консоли падали. Игровая индустрия стала самой быстрорастущей отраслью массовых развлечений. Старики и молодежь и раньше не слишком хорошо понимали друг друга, а теперь юное поколение и вовсе ушло в другой мир — виртуальную вселенную, недоступную пониманию тем, кто вырос на радио, газетах и ламповых телевизорах. Рано или поздно должен был грянуть гром. И он грянул.

В перекрестии прицела

Тишину разорвал сухой треск ружейных выстрелов. Пороховой дым, кровь и трупы, пламя от взорвавшейся бутылки с зажигательной смесью... Это не описание очередного шутера о том, как бравый американский спецназ мочит в сортире злых ваххабитов. Так началось утро 20 апреля 1999 года в американской школе «Колумбайн», штат Колорадо. Двое учащихся, Эрик Харрис и Дилан Клиболд, загрузившись доверху оружием и самодельной взрывчаткой, отправились терроризировать собственную альма-матер. К счастью, оба начинающих террориста были двоечниками по части химии, так что большая часть сделанных ими бомб не взорвалась.

Но даже без взрывчатки Эрик и Дилан учинили в школе настоящую «техасскую резню». В течение 50 минут они расстреливали беззащитных детей и учителей, убили 12 студентов, одного учителя и ранили еще 21 ученика. Лишь спустя час после окончания стрельбы полиция рискнула зайти в здание, но арестовывать было уже некого: вдоволь настрелявшись, Эрик и Дилан покончили жизнь самоубийством.

После этого случая в американском сообществе разразилась настоящая буря. Люди требовали запретить жестокие игры, запретить детям заходить в интернет, запретить группу Rammstein, показать готам кузькину мать и перестать выписывать детям антидепрессанты. Казалось бы, при чем тут игры? Оказалось, убийцы были фанатами Doom, и даже вели посвященный ему фан-сайт. С такими обвинениями не поспоришь — удивительно, как только студию id Software к делу не привлекли.

Отзвуки этой страшной трагедии преследуют американцев до сих пор. «Стрелки из Колумбайна» стали чуть ли не кумирами маргинально настроенной молодежи. В 2005 году Дэнни Ледон с помощью программы **RPG Maker** сделал игру **Super Columbine Massacre RPG**. Это была классическая ролевая игра с геймплеем в духе Final Fantasy VI. Что интересно, сперва она не привлекла никакого внимания. Но год спустя ее заметили журналисты, возмутились, начали поливать грязью, как закономерный результат — полный успех и десятки тысяч скачиваний. Коллегам-разработчикам игра тоже приглянулась. Когда Super Columbine Massacre RPG сняли с конкурса независимых игр, половина всех финалистов (среди них были создатели **Braid**, **flOw**, **Castle Crashers** и др.) отказались от участия в конкурсе в знак протеста.

Super Columbine Massacre RPG очень понравилась и 25-летнему канадцу Кимвиру Джиллу из Монреаля. Также он очень любил симулятор киллера **Hitman** и сильно интересовался событиями в школе «Колумбайн». И вот, поссорившись однажды с девушкой и окончательно разочаровавшись в этом мире, он взял пистолет, карабин CX-4 Storm, сумку с боеприпасами и отправился в близлежащее учебное заведение. На дворе было 13 сентября 2006 года, на часах — без двадцати час. То, что произошло минутой позже, сейчас известно как «Бойня в колледже Доусона». Полицейские насчитали 65

Симулятор киллера Manhunt обвинили как минимум в двух убийствах, совершенных игравшими в него детьми. Большим гонениям подвергался разве что Grand Theft Auto. Кстати, действие обеих игр происходит в одной вселенной.

стреляных гильз. Кимвир почти не целился, так что в результате его стрельбы погибла всего одна студентка, еще 19 человек оказались ранены. Получив пулю в руку, преступник тут же покончил с собой. В лучших традициях «Колумбайна».

Годом позже, 16 апреля 2007 года, южнокорейский студент Виргинского политехнического института Сын Хи Чо расстрелял в общежитии двух сокурсников — сперва неизвестно чем провинившуюся перед ним 19-летнюю Эмили Джейн Хилшер, а затем прибежавшего на звук выстрела парня. Сложно надеяться на светлое будущее после убийства двух людей, и, не желая страдать из-за такой «мелочевки», Чо решил вписать свое имя в историю преступлений. Он написал предсмертную записку, сделал перед камерой заявление (где помянул «мучеников «Колумбайна» Эрика и Дилана), а затем, вооружившись парой пистолетов и несколькими сотнями патронов, пошел ставить мировой рекорд по скоростному убийству людей в учебных учреждениях.

В отличие от предшественников, Чо был хорошим и предусмотрительным стрелком: закрыв двери цепями, в течение 11 минут он сделал 174 выстрела, убив 32 человека и ранив еще пару десятков. Последний, 175-й выстрел, он сделал себе в голову. В лучших традициях «Колумбайна»… Джек Томпсон, ярый противник жестоких видеоигр, находящийся в те времена на пике свой популярности, немедленно воспользовался шансом и обрушил свой гнев на игровую индустрию, благо повод для этого был — Сын Хи Чо действительно был заядлым игроком.

Так и повелось. Убийство восьми человек в финской школе Йокела — пресса показывает статистику убийцы в **Battlefield 2**. Массовое убийство в университете Северного Иллинойса, шесть погибших — Джек Томпсон в очередной раз выходит на телеэкраны, спрашивая американских граждан, сколько же еще смертей должно произойти, прежде чем они осознают сатанинскую сущность видеоигр. Норвежский террорист использовал **Modern Warfare 2** как тренажер для подготовки к теракту? Значит, игры — кузница терроризма! Всем известно, что террористы используют для подготовки операций голосовые чаты игр, чтобы избежать прослушки спецслужб! И не спрашивайте, как могут серьезные люди поверить в столь бредовую ложь. Ответ вам может не понравиться. Дело в том, что во всем этом бреде и лжи куда больше правды и здравого смысла, чем может показаться на первый взгляд.

Ложки не существует

Хотя борьба общества с игровой индустрией шла с самого начала, мотивы у нее были примерно такими же, как у драки в рюмочной: «Твоя морда ни о чем, получика кирпичом!» Каждый считал себя правым, не имея при том никаких доказательств. Лишь в начале восьмидесятых ученые всерьез заинтересовались влиянием игр на людей и начали подводить под спор научную основу.

Первые опыты не принесли особой пользы. Марк Гриффитс, профессор британского университета Ноттингем Трент, изучил данные двух десятков исследований, проведенных с 1982 по 1996 год. Одни утверждали, что игры провоцируют агрессивное поведение и враждебное отношение к окружающим, другие считали, что жестокие игры успокаивают, позволяют дать выход природной агрессивности, а третьи вообще не заметили у игроков никаких отклонений.

«Вопрос о связи видеоигр с ростом агрессивного поведения пока не разрешен: имеющиеся работы на этот счет слишком противоречивы, и их слишком мало, в то время как количество игровых жанров очень велико, и каждый из них воздействует на человека по-своему», — делает вывод Гриффитс. И хотя он написал свою работу 13 лет назад, за прошедшее время мало что поменялось. Поклонники и противники видеоигр могут сво-

Эрик и Дилан прогуливаются по разгромленному кафетерию школы «Колумбайн».

бодно набрать целую охапку исследований в поддержку своей позиции, причем доводы обеих сторон будут очень убедительными. А исследований, которые могут поставить точку в этом вопросе, просто нет.

Взять, например, недавний опыт немецких ученых. Они доподлинно установили, что любители жестоких игр менее чувствительны к стрессовым ситуациям. Для эксперимента они взяли группу обычных людей, а также группу любителей шутеров, играющих в среднем по 15 часов в неделю. Обеим группам показывали картинки, вызывавшие негативные эмоции: как игроки, так и не-игроки реагировали на них одинаково эмоционально, о чем говорила схожая активность миндалевидного тела (область мозга). Зато зоны в левых лобных долях, отвечающие за страх и агрессию, у любителей шутеров реагировали заметно слабее.

На этом исследование застопорилось. Информация есть, но как сделать выводы? Да, можно сказать, что любители шутеров менее чувствительны. Зато непонятно, является ли это следствием игр, или, наоборот, такие люди предпочитают щекотать свои нервы, играя в жестокие игры? Также непонятно, является ли эта бесчувственность плохим признаком или же хорошим, ведь, как ни говори, сниженный уровень страха и агрессии означает лишь, что человек не испугался и сохранил трезвость рассудка, что очень полезно в экстремальных ситуациях. Тем более что указанная бесчувственность не затрагивает сферу эмоций — игроки могут сопереживать, испытывать отвращение, ненависть и другие чувства не хуже всех остальных.

Ирония судьбы: сначала Шварценеггер учил нас в кино, как убивать людей целыми дивизиями, а затем, в должности губернатора, пытался запретить продажу жестоких игр.

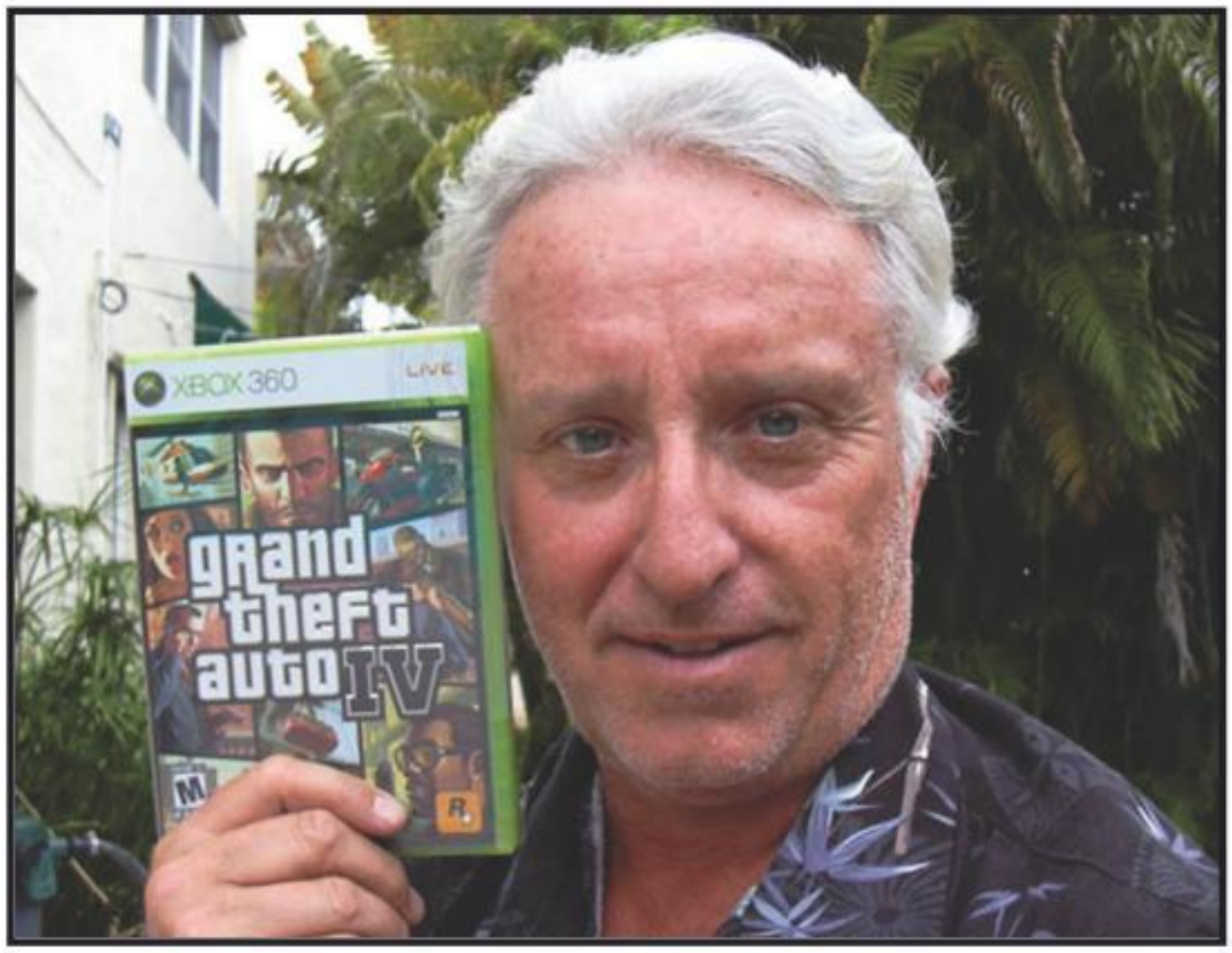
Рассмотрим несколько наиболее интересных научных работ на тему компьютерных игр, причем постараемся привести доводы как «за», так и «против». Прежде всего, игровая индустрия может привести в свою защиту статистику ФБР, собранную с 1972 по 2010 год: последние 20 лет рост тяжких преступлений, таких как убийства и ограбления, постоянно снижается, также как и спрос на наркотики. Достоверного объяснения такому феномену пока не найдено. Полиция, разумеется, говорит о своих героических усилиях, однако некоторые американские и европейские ученые считают, что ситуация меняется к лучшему благодаря интернету и видеоиграм. Раньше скучающие подростки шли на улицы, сбивались в компании. Потребность в самоутверждении порождала насилие, дети легко подхватывали дурные привычки. Теперь же у них есть новый, «электронный» наркотик, который лучше обычных хотя бы тем, что стоит дешевле, а увлечение им не ведет к преждевременной смерти от СПИДа или передоза.

В университете Рочестера не стали приплетать к науке вопросы морали и нравственности, решив испытать воздействие жестоких игр на реакцию и природную смекалку человека. Результаты оказались потрясающие. Контрольная группа, игравшая в **The Sims**, никак не изменила свои интеллектуальные показатели. Зато те, кто играл в шутеры, начинали отвечать на самые различные вопросы на 25% быстрее. Агрессивные игры учат че-

Убеги от зомби

Игроки, возжелавшие Wii, тоже способны на безумия. Когда в одном из магазинов закончились все приставки, купившей последнюю коробку девушке пришлось спасаться бегством: десятки обезумевших игроков набросились на нее, пытаясь вырвать коробку из рук, а затем гнались следом, как стая озверевших наркоманов.

К счастью, обошлось без жертв. Другая страшилка на ночь. Одна женщина, чтобы заполучить Wii, приняла участие в совершенно кретиническом конкурсе, где надо было выпить как можно больше воды. Выпив несколько литров, женщина, увы, так и не выиграла. Вечером того же дня 28-летнюю мать, желавшую порадовать новой приставкой своих детишек, нашли мертвой. Врачи установили, что излишек воды вызвал резкий дисбаланс электролитов, так называемую «водную интоксикацию». Такой «сюрприз» семья не забудет до конца жизни.



Адвокат Джек Томпсон. Говорят, однажды он обвинил Министерство обороны США в зомбировании детей с помощью шутеров и превращению их в бесстрашные машины для убийства.

Что в рейтинге тебе моем?

Несмотря на критику рейтингов ESRB, определенную значимость они, безусловно, имеют. Так, например, цензоры запросто могут присвоить игре рейтинг AO (от 18 и старше), что для большинства проектов означает смертный приговор. Крупные торговые сети США и Европы отказываются выставлять диски с рейтингом AO на продажу, а Sony, Nintendo и Microsoft обычно не пускают такие игры на свои консоли. Но и этот барьер может скоро исчезнуть: с развитием цифровых магазинов и альтернативных платформ разработчики все меньше зависят и от консолей, и от торговых сетей. И тогда — прощай цензура. Единственным препятствием для фантазии разработчиков станет лишь уголовный кодекс.

ловека быстрее принимать жизненно важные решения, активизируют мыслительные способности, позволяют быстрее адаптироваться к меняющейся обстановке и адекватнее реагировать на неожиданные происшествия.

О силе привязанности

Впрочем, для общества все это малозначимо — куда важнее, чтобы человек хорошо работал, соблюдал законы, был адекватным и управляемым. И с этой точки зрения игры могут нанести существенный вред. Не будем говорить про многочисленные исследования о связи жестоких игр и насилия — о них трубят все новостные ленты. Лучше начнем с достоверно установленного факта: игры могут вызывать сильнейшую зависимость, особенно у детей.

Для Южной Кореи, например, игромания — это не название популярного журнала, а проблема национального характера, с которым власти вынуждены бороться путем принятия драконовских законов. Для регистрации в онлайновой игре каждому жителю нужно ввести свой идентификационный номер. Если номер принадлежит несовершеннолетнему — ровно в 12 ночи все игры и сервисы уходят в офлайн до 6 часов утра. Эта мера должна заставить школьников соблюдать режим дня, хотя в целом проблему не решает: количество безвозвратно подсевших на виртуальные развлечения людей попрежнему остается невероятно высоким.

А вот еще один факт. Около года назад Британская федерация триатлона провела исследование полутора тысяч английский детей 6-15 лет. Если раньше велосипед был пределом мечтаний каждого мальчишки, то теперь треть опрошенных заявила, что велосипед им и даром не нужен, а десять процентов подростков вообще не умеют управлять этим полезным для здоровья средством передвижения. Почти четверть детей никогда не участвовала в забеге на 400 метров, 15% не умеют плавать… Какой уж тут триатлон, если более-менее регулярно занимаются спортом лишь 34% молодых британцев. Зато мобильные телефоны и консоли есть почти у всех.

Экстрим

Когда виной происшествия становится человеческая глупость, это может быть страшно, может быть смешно, но это все-таки доступно пониманию. Куда хуже, когда причиной преступления становится темная сторона человеческой души, понять которую нормальный человек просто не в состоянии. Двое братьев, Джамир Рикс тринадцати лет и Антуан шестнадцати, играли по очереди в спортивный симулятор. Один раз старший не захотел уступить консоль, тогда младший взял кухонный нож и вонзил его в грудь брату. Через секунду Джамир сам уже плакал, ужаснувшись тому, что сделал, но было поздно — нож прошел между ребрами и задел сердце, убив Антуана на месте.

Другой старший брат доверил младшему кредитку с пятью тысячами фунтов, а тот взял их, да и потратил. В ответ старший забрал приставку Xbox и все игры, чтобы продать их, компенсировав хотя бы часть убытков. Тогда малолетний растратчик сжег брата заживо, подпалив дом. Отец и мать, по счастью, сумели спастись из огня. Еще один страшный пример: милый юноша Стюарт Харлинг в один прекрасный день ловит и убивает медсестру, нанеся ей 72 ножевых ранения. Мать убийцы винит во всем видеоигры — сынок играл в них с 11 лет и больше всего любил симулятор киллера **Manhunt**. Ну что же, у мамы есть право иметь свое мнение.

Похоже, Grand Theft Auto стал главной мишенью общественного негодования только из-за своей популярности, ведь были игры куда более кровавые и жестокие.

У тринадцатилетнего школьника нет денег на покупку **Grand Theft Auto: San Andreas**? Выход очевиден: надо взять нож и пойти потребовать денег у учительницы. Мама выключила консоль во время игры? Надо бить ее по голове тяжелым предметом до тех пор, пока не осознает свою ошибку. А что делать, если мама конфисковала приставку насовсем? Надо нанять киллера, чтобы убил родителей, а в качестве платы предложить их же машину. А вот сразу два совершенно одинаковых случая: двое мужчин живут в разных концах страны. Но им обоим не нравилось, что маленькие дети их сожительниц слишком много играют на приставке. И оба решили наказать их с помощью кухонной утвари: один раскромсал в кровавый фарш голову ребенка кухонным тесаком, а второй подтащил четырехлетнего малыша к конфорке и начал заживо сжигать ему руку. Да, уважаемые игроки. В таких случаях тоже винят игровую индустрию, хотя совершенно очевидно, что ни одна игра не может создать настолько больных людей.

Часто в один котел валятся и серьезные обвинения, и такие вот надерганные из криминальной хроники примеры, которые к играм не имеют никакого отношения вообще. Но все эти заметки, регулярно появляющиеся на страницах новостных лент, лишь раздувают пожар, который разгорелся уже довольно давно. Возникает вопрос — почему? Что стало первой искрой? Почему именно игры стали изгоями в глазах общества, причем задолго до того, как появились данные об игровой зависимости, исследования жестоких игр и другие объективные факты?

Так почему же именно игры?

Когда маньяк думает, что он Джокер, и расстреливает целый кинотеатр во время премьеры новых приключений Бэтмена — никто не ратует за то, чтобы запретить фильмы вообще. Когда же становится известно, что маньяк между делом играл в **Doom**, общественность готова закрыть игровую индустрию вообще, а разработчиков повесить на фонарных столбах для устрашения — чтобы остальным неповадно было. Игроков всегда возмущала такая несправедливость, но возникла она не без причины. Крови и жестокости в кино действительно много, но это компенсируется обилием комедий, драм и мелодрам. В играх же количество деструктивной тематики просто зашкаливает.

Взять, например, **Nintendo**, у которой очень много игр для всей семьи. Проведенное в 1990-х исследование констатировало, что из полусотни лучших игр Nintendo без участия насилия обошлись менее десяти. Более современная статистика свидетельствует, что за 2010 год лишь 1% игр получил рейтинг ES (для детей от трех лет), полностью исключающий насилие. В защиту индустрии можно сказать, что 55% всех игр имеют рейтинг E (от 6 лет), то есть содержат минимальное количество мультяшного насилия. Впрочем, заслуга эта невелика. Хотя игры для взрослых с рейтингом M составили лишь 5%, именно они, несмотря на свою малочисленность, заняли треть мест в списке бестселлеров.

Политики и общественные организации занимаются охотой на игровых «ведьм» вовсе не потому, что им это нравится, — они просто выражают мнение своих избирателей, можно сказать, что мнение общества. Если взять пару недавних опросов американских обывателей, выясняется любопытная статистика: 54% опрошенных были уверены в том, что жестокие игры делают детей склонными к насилию, 72% проголосовали за введение ограничений на их продажу, а 75% считают, что рейтинги и прочие ограничения никак не мешают детям получить доступ к недетскому контенту.

Действенность рейтингов действительно под сомнением. В 2007 году был проведен опрос среди 1126 американских школьников, который еще раз подтвердил давно известную истину: больше всего дети любят игры с сексом, насилием и крутыми парнями, которые курят, хлещут водку и ругаются матом. Хуже того, доступ к таким играм они могут получить без труда, тем более сейчас, в эпоху цифровых магазинов, где для получения доступа к контенту «18+» надо с честными глазами нажать на кнопку «Да, восемнадцать мне уже». Печально, но факт: не фанатеющие от **GTA** или **Call of Duty** школьники — это такие же мифические существа, как феи, пасхальный кролик и королева Англии. Можно повернуться к этому факту спиной, сказав, что дело воспитания ребенка — это забота родителей, что разработчики не виноваты в том, что сис-

Психи будут всегда, с играми или без них. Маньяк Джеймс Холмс, вообразив себя Джокером, заминировал свою квартиру минами-ловушками, а затем устроил бойню в кинотеатре.

тема рейтингов не работает. Но факт от этого никуда не денется. Подростки 8-10 лет играют в кровавые игры рейтинга М. Поэтому негодование взрослых вполне понятно.

Паника морали

Ничто не ново под луной. Все, что происходит с играми сегодня, является совершенно типичной ситуацией. Еще в конце шестидесятых годов английский социолог Стэн Коэн выдвинул теорию моральной паники. Заглянем в зарубежный социологический словарь: «Моральная паника — это случай широко распространенного беспокойства и страха, вызванный малозначительными по своей сути событиями. Моральные паники имеют долгую и разнообразную историю, начиная от обвинений в колдовстве в средние века и заканчивая современными страхами перед молодежными субкультурами.

Моральная паника обычно фокусирует внимание на неких «козлах отпущения», которых обвиняют в возникшей ситуации и считают ответственными за весь моральный и социальный ущерб, каким бы он ни был. Такая паника сопровождается призывами к наказанию или реставрации надлежащих моральных ценностей. Она может принимать форму крестовых походов в защиту нравственности (например, против употребления наркотиков или спиртных напитков), возглавляемых общественными активистами, которые могут сделать искоренение воспринимаемого ими зла делом всей своей жизни. В современных обществах очень важную роль в возникновении моральной паники играют средства массовой коммуникации, распространяющие слухи и способствующие резкому росту страха и беспокойства».

Звучит очень знакомо. У нас есть и крестовый поход против игровой индустрии, и козлы отпущения в виде разработчиков жестоких игр, и даже общественные активисты в виде Джека Томпсона и его соратников. Если верить социологам, все закончится тогда, когда поколение, выросшее на компьютерных играх, станет самым влиятельным и уважаемым слоем общества.

Игроки будут сидеть в правительстве, писать научные работы, начнут диктовать свои моральные ценности и нравственные устои и, в свою очередь, станут разводить моральную панику в отношении, скажем, киборгов и ополчатся против создания Матрицы. «Эта молодежь с ума сошла. В наше время такого беспутства не было, все тихо сидели по домам и играли в Call of Duty! А нынче, вы только подумайте, заберутся в капсулу, вставят себе в мозг электроды и лежат месяцами словно овощи. Запретить эти капсулы надо, пока не поздно!» — может быть, именно так нынешние школьники будут кряхтеть на кухне через полсотни лет, страдая от одышки и радикулита.

Уже сейчас терпимость населения к играм значительно повысилась. «Великого и ужасного» Джека Томпсона лишили лицензии адвоката и перестали воспринимать всерьез. Нашумевший закон об ограничении продажи жестоких игр в штате Калифорния, который принимал сам Арнольд Шварценеггер, закончился пшиком: Верховный суд США признал закон неконституционным. Шутер Call of Duty ежегодно продается тиражом в 25 миллионов экземпляров, став самым популярным развлечением, опередив по всем показателям фильмы, музыку, игру в покер, секс и ковыряние в носу. С помощью казуальных игр индустрия успешно прибирает к рукам пожилых людей, домохозяек, вечно занятых деловых людей и

Для людей старшего поколения виртуальный мир представляется не менее загадочным и опасным, чем Матрица: вирусы, кибертеррористы, игровая зависимость, Избранные, люди-батарейки...

Фанаты симулятора скейтборда Тони Хока решили проделать в реальности «тур разрушения» — подожгли управление городской канализации. Очков им за это не дали, зато выделили бесплатное место на нарах.

прочую далекую от игр аудиторию. Казалось бы, дела налаживаются, но…

■■■

«Есть хорошие моральные паники и плохие. Общество иногда отрицает наличие определенных проблем, делая вид, что все нормально. В этом случае моральная паника играет полезную роль, привлекая внимание к действительно важным проблемам», — заявляет Стэн Коэн. Мы начинали статью с утверждения, что людям свойственно бояться нового. Однако это никогда не было особой проблемой. Проблемой было то, что люди часто боятся нового совершенно обоснованно, даже если они сами этого не понимают.

В начале XIX века противники железных дорог утверждали, что чадящие дымом паровозы непременно приведут к краху цивилизации, уничтожат луга и пасущихся на них животных. Их долго высмеивали, потом забыли, а потом снова вспомнили, когда под конец XX века термин «экологическая катастрофа» перекочевал со страниц научных трудов в газетные заголовки.

Сто лет назад кинематограф обвиняли в падении нравов и уверяли, что со временем он приведет к деградации искусства и культуры. Над этим тоже смеялись, пока деятели искусства десятков стран не забили тревогу: с помощью Голливуда американская культура активно завладевает умами молодежи, которая быстро забывает копившееся веками наследие предков.

У каждой медали есть оборотная сторона. Порою самые очевидные факты могут быть ложью, а заблуждения в итоге могут оказаться правдой. На какой стороне медали окажутся игры, сказать пока невозможно — современная наука не готова указать нам истину в этом вопросе. Но это не значит, что каждый из нас не может найти истину для себя самого. Для этого достаточно честно признаться, какой вред и какую пользу приносит ваше увлечение играми. А затем сделать так, чтобы вреда было совсем чуть-чуть, а пользы — вагон и маленькая тележка. ■

Вас тут не стояло

Какие только претензии не предъявляли играм! Например, Mafia 2 подверглась гонениям со стороны организации UNICO National, защищающей права американцев итальянского происхождения. Глава UNICO National Андре Димино назвал игру «сборником расистских нелепостей» и потребовал у Take-Two убрать любые упоминания итальянцев и италоамериканцев или вовсе отменить релиз.

Разработчики возразили, что про итальянскую мафию сняты десятки фильмов и сериалов, написано множество романов, так что к ним претензии стоит предъявлять в последнюю очередь. Внезапно к стану противников Mafia 2 присоединились правоохранительные органы Белоруссии, которые усмотрели в ней пропаганду организованной преступности и нечестных методов ведения бизнеса. Очень хочется рассказать им про «Крестного отца» и «Клан Сопрано», но не будем стучать на коллег. Если к Копполе приедет белорусский спецназ с обвинением в пропаганде оргпреступности, он этого может и не пережить.

Хит-парад

самых глупых игровых происшествий

Истории про то, как очередной глупый игрок отправился в иной мир, проиграв сутки/трое суток/неделю подряд, уже не вызывают тех же эмоций, что раньше. Многие к этому банально привыкли. Но обделенным умом бойцам игрового фронта все-таки есть, чем нас удивить. Мы составили небольшой рейтинг самых глупых способов пострадать от игр.

5-е место

Пятого места удостаивается 18-летний фанат Final Fantasy, укравший у собственной бабушки кредитку и сняв с нее более десяти тысяч долларов на покупку коллекционных фигурок, посвященных любимой игре. Любящий внук провел всю операцию исключительно чисто, и мог бы он жить долго и счастливо со своими фигурками, как тут из-за угла внезапно выскочила Совесть, вцепилась ему в горло и начала душить. Юноша пытался сопротивляться, но безуспешно. Совесть победила, заставила его прийти в полицию и сознаться во всем содеянном. Возможно, внучек рассчитывал, что все обойдется. Не обошлось. Полиция конфисковала двадцать коробок с фигурками, завела на незадачливого коллекционера уголовное дело и отправила его в каталажку.

4-е место

Четвертое место занимает невероятно глупый воришка, укравший у соседей Xbox 360. На разработку плана он потратил много времени — изучал привычки, распорядок дня. И вот, когда жертвы уехали на отдых, преступник проник в дом и украл заветную консоль. Жаль, забыл прихватить с собой блок питания. Неужели придется идти на кражу снова? Вор был очень глуп, но не настолько, поэтому поступил чуть умнее — заказал блок питания в Microsoft. Вот только поиграть ему все-таки не удалось. Наверное, полицейские не особо надеялись на удачу, когда взяли местный сервис-центр по ремонту приставок под контроль, но, как говорится в одном известном фильме, «никогда не следует недооценивать предсказуемость тупизны».

3-е место

Третье место достается не человеку, а полиции города Питтстона. Один из фанатов Halo 3 увлекался рисованием и изобразил на листке бумаги оружие из игры с некой картой. Бдительная администрация школы регулярно досматривала шкафчики учащихся и, найдя этот листок, встала на дыбы. Планы! Схемы! Оружие! Да это же террористы! Прибывшие на место спецслужбы в кратчайшее время создали штаб по противодействию террористической атаке.

Школа была эвакуирована, а саперы начали осмотр помещения на предмет взрывчатки. Для задержания потенциальных террористов было выделено два отряда спецназа: один из них направился в дом, где проживал мальчик и его мама, а другой — в дом его отца. Полиция также конфисковала компьютер юного фаната Мастера Чифа. Поняв, что доказать подготовку теракта и посадить школьника в тюрьму на основании одной картинки будет сложновато, власти неохотно свернули операцию и отпустили задержанных.

2-е место

Второе место занимает наркоман, укравший у некой жительницы Оклахомы консоль Wii. То ли травка у него была особо забористая, то ли игры ему не понравились... как бы то ни было, на следующий день парень вернул Wii обратно, а чтобы владелица не очень на него сердилась, дал ей в качестве извинения сумку с марихуаной. И все бы закончилось хорошо, но жертва опрометчиво отказалась принимать подарок. Обидевшись, наркоман украл приставку во второй раз — и был немало удивлен, когда к нему в дом заявилась полиция.

1-е место

Почетное первое место занимает история, в которой есть все — драма, предательство, смертельное противостояние со злодеем, висящее на стене ружье (которое обязательно выстрелит), а также рождественское чудо. Началось все с того, что у одного игрока сломалась Xbox 360. Драма! Что же делать? Все сервис-центры закрыты по случаю новогодних праздников, а играть очень-очень хочется. Мальчик понес умершую консоль к отцу, но тот оказался коварным злодеем — наотрез отказался чинить приставку, приводя какие-то жалкие оправдания типа «я не умею».

Потрясенный до глубины души столь чудовищным предательством юный игрок достал папино ружье и в слезах попросил его пристрелить. Ибо зачем жить на этом свете, когда Xbox 360 не работает, а родной отец — вы только вдумайтесь в ужас этих слов — родной отец отказывается ее чинить. «Лучше убей меня! Лучше убей!» — рыдало чадо. И вот грянул выстрел. На глазах ошарашенного отца случайно выстрелившая винтовка 22-го калибра проделала в голове его сына дырку. Думаете, это была трагедия? Это скорее была трагедия для ружейной пули. «Мо-о-озг!» — кричала она, бродя по черепу. «Мо-о-озг, ты где? Ты же должен тут быть?» Но все было тщетно. То ли мозга в голове мальчика не было совсем, то ли он был очень маленький. Устав искать, обиженная пуля послала всех к черту и засела в черепе позади уха. Пострадавшего живым доставили в больницу.

ГДЕ КУПИТЬ ЖУРНАЛ ИГРОМАНИЯ

КРОМЕ КАК В ТОЧКАХ РОЗНИЧНЫХ ПРОДАЖ

1. ИГРОМАНИЯ DIGITAL

ВАША ЦИФРОВАЯ БИБЛИОТЕКА

МЕСТО www.igromania.ru/digital/

ДОСТАВКА Прямиком в окно вашего браузера.

ФОРМАТ Точная цифровая копия журнала.

В НАЛИЧИИ Все номера, начиная с №10 (85) 2004. От №8 (155) 2010 и далее — включая «Игромания. Видео»

КАК ПОКУПАТЬ Зарегистрируйтесь на Igromania.ru. Затем залогиньтесь и перейдите в раздел «Игромания Digital». Положите деньги на личный счет, нажав «Пополнить счет» в правом верхнем уголке. Как только деньги поступят (подождать пару минут), приобретайте интересующие вас номера.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Свыше сотни популярных платежных систем и способов оплаты.

ВАЖНО

- Удобный флэш-плеер. Приближение, мгновенный переход по страницам.
- «Игромания. Видео» в HD-качестве

2. В APP STORE ДЛЯ iPAD И iPHONE

ВСЕГДА С СОБОЙ!

МЕСТО App Store

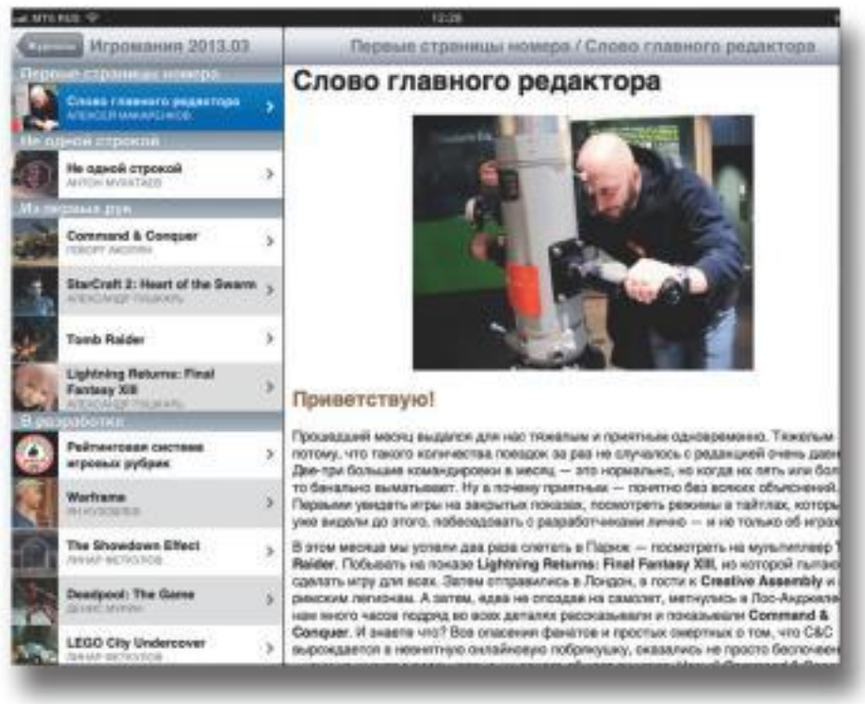
ДОСТАВКА На экран девайса.

ФОРМАТ Специальный дизайн для iPAD/iPHONE.

В НАЛИЧИИ Все номера, начиная с №6 (165) 2011. Номера, вышедшие больше года назад, бесплатны — просто берете и скачиваете. Цена свежих выпусков журнала всего 66 рублей.

КАК ПОКУПАТЬ В App Store (или iTunes Store на компьютере) найдите и скачайте бесплатное приложение «Игромания». Внутри него перейдите на закладку «Киоск», нажмите значок обновления в правом верхнем углу экрана и выбирайте интересующие вас номера.
Не ищите нас в официальном киоске App Store, у нас отдельное приложение.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Как принято в App Store.



ВАЖНО

- Упрощенный дизайн с легкой навигацией. Крупные и четкие иллюстрации.
- «Игромания. Видео» прилагается. Загруженное видео можно удалять, для экономии места на диске, и снова закачивать

\+ Еще здесь можно почитать новости от сайта «Игромания.ру».

3. ЖУРНАЛ С ДОСТАВКОЙ

В КОНВЕРТИКЕ С ЛЕНТОЧКОЙ

МЕСТО магазинжурналов.рф (именно так, кириллицей)

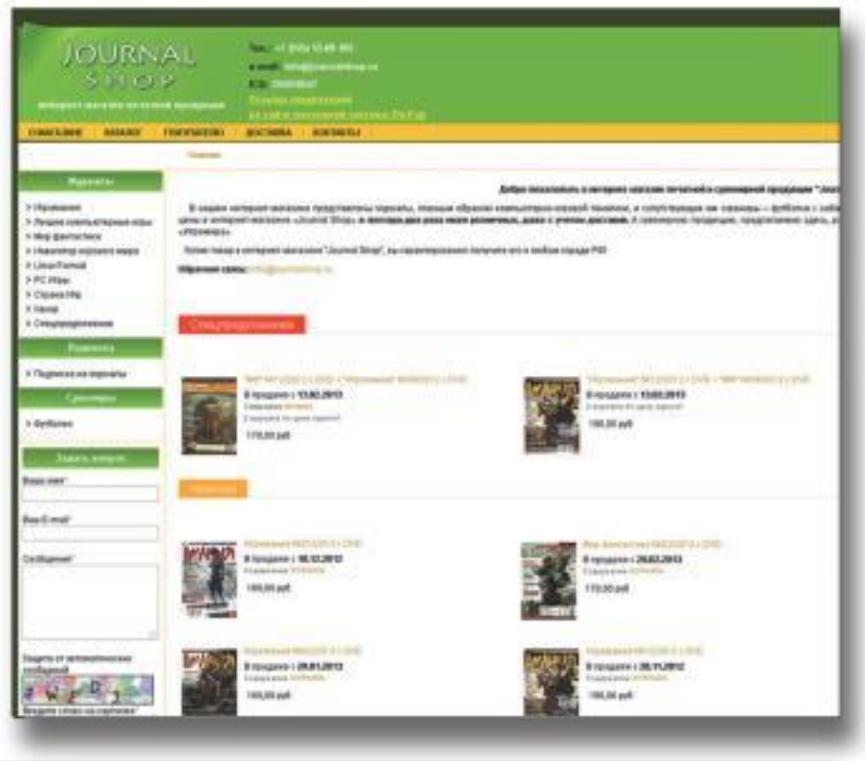
ДОСТАВКА С курьером по Москве, по почте (Россия и страны бывшего СНГ) и даже лично со склада.

ФОРМАТ Да, та самая «Игромания», в полиграфии, с диском, постером и наклейками.

В НАЛИЧИИ Как свежие номера, так и, частично, более ранние, за 2008—2011 годы. С диском и без, на ваш выбор.

КАК ПОКУПАТЬ Как и в любом онлайновом магазине! Зайдите на сайт, накидайте что нужно в корзину, оформите заказ.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Курьеру лично в руки, банковским переводом, по банковской карточке или через любую из популярных платежных систем. Короче, как угодно.



ВАЖНО

- Если журнал заказан заранее, его отправят вам одновременно с началом розничных продаж или даже чуть раньше.
- Отправка одного номера по почте в пределах России, без учета стоимости самого номера, обойдется где-то в 55 рублей. Если берете несколько номеров разом, то заметно дешевле.
- Доставка в большинство регионов РФ занимает пять-семь дней.

ДЕШЕВЛЕ
у нас везде цены гораздо ниже, чем в рознице

СКИДКА ПРИ ПОДПИСКЕ
действует в «Игромании Digital» и на магазинжурналов.рф

МИР ФАНТАСТИКИ — издаваемый нами журнал «Мир фантастики» есть и в «Игромании Digital», и на магазинжурналов.рф

SMS-РАССЫЛКИ

ДЕРЖАТЬСЯ В КУРСЕ

Краткие игровые новости и микро-рецензии на ваш мобильный. Для абонентов «Билайн».

Новости: подписаться — позвоните на номер 0684717, отписаться — 0684739.

Микро-рецензии: подписаться — позвоните на номер 0684510, отписаться — 0684511.

Стоимость: 1,7 рублей в день.

Сервис предоставляет temanews.ru. «Игромания» — в разделе «Стиль жизни».

КИНО

ЧЕЛОВЕК ИЗ СТАЛИ
MAN OF STEEL

Жанр: фантастический боевик
Режиссер: Зак Снайдер
Сценаристы: Дэвид С. Гойер, Кристофер Нолан (по мотивам комикса Джерри Сигела и Джо Шустера Superman)
В главных ролях: Генри Кавилл, Эми Адамс, Майкл Шеннон, Кевин Костнер, Дайан Лэйн, Лоренс Фишбёрн, Антье Трое, Айелет Зурер, Кристофер Мелони, Рассел Кроу
Премьера: 20 июня

Индустрия комиксов, а вместе с ней и жанр супергеройского кино переживают сейчас очередной ренессанс. Издатели и руководители киностудий с некоторым запозданием поняли, что на комиксах, начавших издаваться аж в тридцатых годах прошлого века, выросло не одно поколение и их аудиторию составляют далеко не одни дети и подростки. Взрослым людям нужны серьезные сюжеты и концепции, поэтому супергероям стали повально менять биографии, характеры и костюмы. Да что там костюмы — целые вселенные были перезапущены, чтобы начать приключения героев с чистого листа.

Выходящий в России 20 июня «**Человек из стали**» — это перезапуск серии фильмов про Супермена, легендарного супергероя, знакомого даже тем, кто комиксов не читал ни разу в жизни. То, что этот фильм будет серьезнее всех предыдущих лент о Супермене, видно уже по постеру. Вместо развевающегося плаща, разбитых ядерных боеголовок и улыбки, достойной рекламы пены для бритья, на нем изображен предельно серьезный герой, закованный в наручники. Вряд ли жалкая железка способна удержать сверхчеловека с другой планеты. Скорее постер можно толковать иносказательно. Ведь «Человека из стали» от других фильмов о Супермене отличает не только отсутствие имени персонажа в названии, но и более мрачный сюжет.

Здесь, скорее всего, не будет лишающего героя силы криптонита или его заклятого врага Лекса Лютора (на этот счет в интернете много споров, но разработчики пока хранят тайну). Супермену придется столкнуться со своими собратьями — невероятно сильными и технически продвинутыми пришельцами с погибшей планеты Криптон. И инопланетянину Кал-Элу, воспитанному парой стариков в техасской глубинке, ныне скрывающему свою истинную суть под личиной простого журналиста Кларка Кента, придется раз и навсегда решить, какому миру он принадлежит и за какой должен бороться. И выбор его не столь очевиден, как кажется. Ведь среди людей он всегда будет отщепенцем. Даже когда он примерит на себя роль защитника Земли, далеко не все признают Супермена как героя, защищающего их дом от уничтожения. Для многих он останется монстром, обладающим слишком большой для простого смертного силой.

Повышенным градусом серьезности картина обязана приложившему руку к написанию сценария Кристоферу Нолану, сценаристу обеих частей **«Темного рыцаря»**, **«Начала»** и **«Престижа»**. Дэвиду Гойеру писать сценарии для мрачных экранизаций комиксов тоже не впервой — он работал над фильмами о Темном рыцаре и над трилогией **«Блэйд»**. Послужной список режиссера Зака Снайдера куда скромнее, но со съемками **«300 спартанцев»** и **«Хранителей»** он справился мастерски. Однако не стоит думать, что на экране нас ждут исключительно драматичные страдания и тяжкий моральный выбор. Бюджет в 175 миллионов долларов и спецэффекты от Weta Digital, ответственной за видеоряд **«Властелина Колец»**, **«Хоббита»**, **«Мстителей»** и **«Прометея»**, сулят эпичное зрелище. Ведь фильм о Супермене, каким бы серьезным он ни был, никак не обойдется без масштабных битв, полетов и, конечно же, любовной линии с Лоис Лэйн в исполнении звезды **«Зачарованной»** Эми Адамс.

Большая ответственность за судьбу фильма, несмотря на все старания сценаристов и мастеров спецэффектов, лежит на исполнителе главной роли Генри Кавилле, известном по фильмам **«Война богов: Бессмертные»** и историческому сериалу **«Тюдоры»**. Он уже собирался сыграть Супермена в отмененном фильме под кодовым названием Flyby, но решающую роль на кастинге сыграли не былые заслуги, а старый костюм супергероя, в котором Кавилл смотрелся очень органично. По признаниям команды, отбиравшей актера на главную роль, когда Кавилл вышел из трейлера в старом костюме Супермена из синего спандекса с красными труселями (новый на момент кастинга еще не был готов), никто не рассмеялся. Актер действительно выглядел в нем как супергерой, а не как парень, вырядившийся на Хэллоуин.

Внешностью супергероя Кавилл тоже обязан не спецэффектам, а исключительно собственному труду. Для съемок в триллере «Средь бела дня» актеру пришлось прекратить занятия в спортзале, чтобы выглядеть на экране обычным парнем, внезапно попавшим в серьезную передрягу. Дабы стать похожим на героя комиксов с мощным прессом и широкими плечами, Кавилл несколько месяцев упорно тренировался. Но результат не заставил себя ждать — сам актер говорит, что его тело после съемок изменилось так сильно, что ему пришлось выкинуть всю свою одежду и обзавестись новой.

Не так давно в игре **Injustice: Gods Among Us** мы уже встретили альтернативного Супермена, превратившегося в диктатора. В «Человеке из стали» мы можем снова увидеть любимого героя, одинокого, сомневающегося, но полного решимости творить добрые дела. Да и кому, как не Супермену, эффектно спасать человечество от инопланетного нашествия?!

КИНО

МАЛЬЧИШНИК: ЧАСТЬ III
THE HANGOVER PART III

Жанр: комедия
Режиссер: Тодд Филлипс
Сценаристы: Тодд Филлипс, Крэйг Мазин
В главных ролях: Брэдли Купер, Эд Хелмс, Зак Галифианакис, Кен Жонг, Хэзер Грэм, Джефри Тэмбор, Джастин Барта, Джон Гудман, Мелисса Маккарти, Джейми Чунг
Премьера: 30 мая

Отчаянные патриоты и поклонники творчества Михаила Задорнова могут сколько угодно рассуждать о загадочной русской душе и невероятной смекалке. Дескать, только наши люди могут собраться попариться в бане, а очнуться через пару дней в другом городе, в компании незнакомых людей, на испытании ракеты, собранной из ржавого автомобиля, пластиковых бутылок и пары ядерных боеголовок. Однако серия фильмов «**Мальчишник**» убедительно доказывает, что на подвиги в нетрезвом виде способны люди всех национальностей со всех континентов.

Тем более что в США есть целый город, созданный для бесконечного кутежа. Манящий неоновыми огнями Лас-Вегас в кино кто только уже не грабил и не превращал в поле военных действий. В первой части трилогии («Мальчишник в Вегасе») компашка героев уже успела поднять на уши многострадальный город. В финальной, третьей части, они вновь там окажутся, и на этот раз оазису азартных игр среди пустыни точно несдобровать.

Правда, повод зажечь в прямом и переносном смысле слова у парней на этот раз не самый веселый. После смерти отца Алан стал сам не свой, и друзья по доброте душевной решили отвезти его в психиатрическую клинику, где он мог бы пройти курс лечения. Трезвые люди, благородные намерения, и, кажется, ничто не предвещает беды. Но по дороге в клинику на компанию нападает мафия, похищает Дага и требует привезти в обмен на него китайского гангстера Лесли Чоу, с которым парни успели побрататься во время своих предыдущих приключений. Жизнь друга — это святое, так что приятелей снова ждет долгое и опасное путешествие по США и Мексике, с непременными погонями, драками и стрельбой.

Забавно, что ни о каком мальчишнике перед свадьбой в фильме речь уже не идет, и название, присвоенное серии российскими прокатчиками, звучит не совсем в тему. Зато оригинальное название, которое можно перевести как «Похмелье», все еще актуально — в трезвом виде творить безумие в духе героев категорически невозможно. И хотя сюжет подразумевает, что со всей честной компанией мы уже успели познакомиться в предыдущих частях фильма, сходить в кинотеатр можно, даже если о «Мальчишнике» слышишь впервые. Шутки в хорошей комедии должны быть понятны без предысторий и объяснений контекста, а с чувством юмора у создателей фильма все в полном порядке. В качестве доказательства достаточно взглянуть на постеры фильма, пародирующие сцены и рекламные плакаты нашумевших блокбастеров.

Режиссер Тодд Филлипс свое умение искрометно шутить показал еще до создания «Мальчишника», сняв фильмы «**Дорожное приключение**» и «**Старски и Хатч**». Работавший над третьей и четвертой частями комедии «**Очень страшное кино**» и над пародией «**Супергеройское кино**» сценарист Крэйг Мазин тоже успел зарекомендовать себя как отличный юморист. Приложившие к созданию образов героев продюсеры Джон Лукас и Скотт Мур до «Мальчишника» специализировались на легких романтических комедиях вроде «**Призраков бывших подружек**» и «**Четыре Рождества**», но уже доказали, что шутить могут куда более зло и по-мужски.

Актерский состав с прошлой части не изменился. Хотя исполнители главных ролей и потребовали заплатить им за съемки по 15 миллионов долларов, в итоге со всеми удалось договориться. При своих скромных бюджетах, первые две части почти десятикратно отбили потраченные деньги, и кассовые сборы наверняка окупят любые незапланированные траты. Тем более что актеры с момента выхода первого «Мальчишника» тоже не почивали на лаврах, а успели засветиться в ряде других картин. Исполнитель роли Фила, Брэдли Купер, сыграл главные роли в мелодрамах «**Место под соснами**» и «**Мой парень — псих**». Зак Галифианакис, он же убитый горем Алан, озвучил Шалтая-Болтая в трехмерной сказке «**Кот в сапогах**» и поучаствовал в съемках телесериала «**Смертельно скучающий**». Звезда сериала «**Сообщество**» Кен Жонг в представлении и вовсе не нуждается.

Список лент с его участием давно перевалил за полсотни, и среди них не только комедии, но и блокбастеры вроде третьей части «**Трансформеров**».

Фильмы о нелепых последствиях пьянок на мальчишниках, свадьбах, похоронах, рождественских ужинах и прочих памятных днях можно было бы штамповать до бесконечности. Но Филлипс и Мазин приняли похвальное решение завершить свой цикл на высокой ноте, и даже рискнули напоследок отойти от столь полюбившегося зрителям «праздничного» шаблона. Дурацкие, но драматичные приключения закадычных друзей на этот раз включают в себя безумные поездки, дорожную аварию с участием жирафа, визит в тюрьму и прыжок с парашютом с высотки. В их масштабных похождениях есть на что посмотреть и над чем посмеяться. И это главное, ведь именно юмора в заполонивших экраны героических боевиках нам так остро не хватает.

Артур Гилязов, Дмитрий Колганов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

КАМЕРОФОН ПО-ЯПОНСКИ

Sony Xperia L

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.1
- **Дисплей:** 4,3 дюйма (480x854), сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon MSM8230 (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** 0,3 Мп (передняя), 8 Мп (задняя, автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 1750 мАч
- **Размеры:** 12,8x6,5x1 см
- **Вес:** 137 г
- **Цена:** 12 500 рублей

Мобильное подразделение **Sony** нанесло еще один серьезный удар по конкурентам. На этот раз курс взяли на среднеценовой сегмент и надавили на больное — на любовь к искусству и красоте. Собственно, новинка **Xperia L** обзавелась камерой с мощнейшей для своего класса матрицей **Exmor RS** на 8 Мп и с поддержкой функции HDR. Последняя до недавнего времени была доступна только в топовых моделях, и видеть ее в, прямо скажем, не самом дорогом секторе удивительно. Для тех, кто так же далек от фотографии, как и наш главный по «Железному цеху», поясним, что HDR расшифровывается как High Dynamic Range и позволяет получать хорошее качество снимков в сложных условиях — к примеру, при недостаточно или, наоборот, избыточном освещении. Простыми словами, с HDR можно увидеть человеческие тени или, допустим, запечатлеть красивые кучевые облака, а не однородно-синеватый фон. Удается это благодаря тому, что в режиме HDR делается несколько кадров, сначала с завышенной, потом с заниженной и, наконец, стандартной экспозицией. Готовые экземпляры программно объединяются, и выходит нормальная фотография.

Вторым наказанием для конкурентов стал дизайн. И хотя «элька» стоит 12 500 рублей, выглядит она не хуже топовой Xperia Z. Ну да, материалы попроще, лоска поменьше, зато в наличии большая фирменная кнопка посередине правого торца, оригинальная расцветка и качественный пластик. Короче, не мрачный кирпич серого цвета, что обычно предлагают в магазинах, а нормальный телефон, который не стыдно достать на людях.

Что приятно, за наведением марафета Sony не забыла про техническую составляющую. Экран — 4,3 дюйма с разрешением 480x854. Процессор — двухъядерный **Qualcomm Snapdragon MSM8230** с поддержкой в виде 1 ГБ оперативки. Под хранение всякой всячины выделено 8 ГБ постоянной памяти, а особо ярым фотографам разрешают установить micro-SD. Меломаны оценят две аппаратные клавиши, позволяющие управлять плеером с приличным качеством звука, а все остальные — характерную для смартфонов Sony полоску уведомлений, примостившуюся под экраном.

СМАХНУТЬ ПЫЛЬ

Canon CanoScan 9000F Mark II

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип сканера:** планшетный
- **Максимальная область сканирования:** 216x356 мм
- **Максимальное разрешение:** 9600x9600 dpi
- **Разрядность:** 48 бит
- **Скорость сканирования:** 7 с/стр. при 300 dpi
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Энергопотребление:** до 15 Вт
- **Размеры:** 48x27,2x11,2 см
- **Вес:** 4,6 кг
- **Цена:** 11 000 рублей

Вот что может быть интересного в сканере? Ну пережевывает он снимки в суперразрешении, ну есть у него какая-нибудь функция избавления от противного муара (та самая сетка, которую получают при попытке скопировать вашу любимую «Игроманию» и выложить в Сеть). Что же еще такого можно добавить в этот аппарат, чтобы продать его подороже? **Canon** вот считает, что незаменимой для многих вещью станет оцифровка негативов, которые лежат в пакете с надписью «Геленджик-1994».

Чтобы осуществить задуманное, новый сканер **CanoScan 9000F Mark II** пришлось оснастить мощнейшим сенсором разрешением 9600x9600 dpi и глубиной цвета 48 бит. Чтобы был понятен размах, заметим, что какое-нибудь МФУ средней руки ползает по листу матрицей в 2400x2400 dpi.

Пленку в аппарат можно загружать нарезанной по четыре или по двенадцать кадров и — при большом желании — тут же отправлять в облачные хранилища типа Dropbox. Беспокоиться за качество не придется. Налипшие кусочки пыли или царапины автоматически «убираются» при помощи программной функции FARE Level 3.

Само собой, умеет CanoScan 9000F Mark II оцифровывать и обычные носители. На лист A4 при разрешении в 300 dpi у него уходит всего семь секунд, а на полноцветную журнальную страницу — 18 секунд. Отдать за аппарат придется около 11 000 рублей.

ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС

Fujifilm Instax Mini 8

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Фокусное расстояние:** 60 мм
- **Выдержка:** 1/60 с
- **Размер отпечатка:** 6,2x4,6 см
- **Питание:** 2x AA-батареи
- **Размеры:** 11,6x11,8x6,8 см
- **Вес:** 307 г (без батарей, ремешка и пленки)
- **Цена:** 3600 рублей

Думаем, многие из вас, может, и не имели в личном пользовании, но видели у знакомых или друзей знаменитый фотоаппарат, который по нажатии кнопки выдавал готовый отпечаток. **Fujifilm** решила возродить это направление, выпустив **Instax Mini 8** с функцией моментальной печати и крайне гуманным ценником в 3600 рублей.

Снимки новинка выдает на карточках размером с кредитку (6,2x4,6 см). Специальных листов с проявляемой на них краской в аппарат умещается десять штук, и стоит такая пачка либо 550, либо 850 рублей, если брать сдвоенную упаковку.

Питается Instax Mini 8 от двух AA-батареек, которых хватает на вывод примерно сотни листов. Как удается так экономно обращаться с энергией? Да очень просто. В Instax Mini 8 все упрощено до предела — справится даже ребенок. Экран тут заменяет видоискатель, режима съемки всего четыре, а для получения более контрастных фотографий есть функция Hi-Key. Не придется мучиться и с зумом или настройкой выдержки: фокус у объектива зафиксирован на 60 мм, а время срабатывания составляет 1/60 секунды.

ИНОЙ ВЗГЛЯД

Gigabyte Aivia Uranium

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** беспроводная/проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** лазерный, 5600 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 8 дополнительных, колесико-кнопка
- **Питание:** две батареи типа AA
- **Цена:** нет данных

На соседних страницах мы будем жаловаться на то, что нас сложновато удивить новыми мышками, а вот **Gigabyte** это удалось. Ее **Aivia Uranium** пусть и не впечатляет формами, зато у нее есть дисплей, да не однострочный анахронизм, как на брюшке SteelSeries Sensei, а вполне себе серьезный экран, который расположился на отдельном приемнике с загадочным именем **Ghost Macro Station**. Внешне эта штуковина нам напомнила велосипедный фонарь. Наверное, своей Г-образной формой и характерным расширением сверху, только вот вместо линзы и лампочки стоит четырехстрочная OLED-матрица, отображающая уровни сигнала и заряда батарей, dpi-сенсора, а также выбранный профиль.

Конечно, одним экраном Gigabyte не ограничилась — мышь у них тоже вышла будь здоров. Асимметричный корпус из черного пластика приютил десять программируемых кнопок, двухосевой скролл, лазерный датчик разрешением 5600 dpi и подсветку, по цвету которой можно определять текущий набор настроек. Мало того, грызуна надрессировали работать как по проводу, так и без оного (в качестве передатчика выступает Ghost Macro Station). Правда, в последнем случае Uranium придется подкидывать сыр в виде заряда для пары комплектных аккумуляторов на 2100 мА*ч. Полной тарелки должно хватать часов на семьдесят.

К сожалению, на момент сдачи номера о цене на новинку в Gigabyte молчали как партизаны. Зато нам удалось раскопать, что в продаже Uranium должна появиться в июне (то есть когда вы будете держать в руках этот выпуск), а к экрану к этому времени прикрутят возможность отображать не только параметры манипулятора, но еще и температуру процессора, сообщения игрового чата и, возможно, даже SMS о том, что за этими проклятыми играми вы опять забыли сходить в институт. Впрочем, последнее — маловероятно.

ШИРЕ КРУГ

LG 29EA93

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 29 дюймов
- **Разрешение:** 2560x1080
- **Тип матрицы:** IPS
- **Подсветка:** светодиодная
- **Время отклика:** 5 мс
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Контрастность:** статическая — 1000:1
- **Углы обзора:** 178/178 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** DVI, HDMI, HDMI/MHL, DisplayPort, 3x USB 3.0, 3,5-мм джек
- **Энергопотребление:** 48 Вт
- **Размеры:** 69,9x38,7x20,9 см
- **Вес:** 5,7 кг
- **Цена:** 21 000 рублей

Когда количество иконок на рабочем столе начинает превышать возможности монитора, есть два выхода из ситуации. Первый: провести ревизию и отправить ненужное в «Корзину». Второй: купить дисплей типа **LG 29EA93** — почти тридцать дюймов с разрешением 2560x1080! То есть он может вмесить не только на 33% больше ярлыков, но и окажется идеальным вариантом для просмотра фильмов, так как соотношение сторон — родные для кинематографа 21:9, а значит, никаких черных полос сверху и снизу и потери полезной площади. Бонус будет и в играх: попутно с возросшей нагрузкой на видеокарту существенно увеличивается угол обзора. Хорошо себя LG должен показать и на профессиональной почве. Работает он не на какой-то там TN+Film, а на IPS, славящейся своей честной цветопередачей и, судя по техническим данным, приличной яркостью в 300 кд/м², чего в теории должно хватить для работы в ярко освещенной комнате. Думаете, на этом все? Мы бы сказали да, LG — нет.

Есть в LG 29EA93 несколько функций, способных удивить даже бывалых железячников. Одна из них — Split Screen, позволяющая разбить экран на несколько рабочих областей, привязав к каждой свою программу. Другая, Dual Link-up, разрешает подсоединить к монитору сразу два компьютера, по-братски разделив между ними рабочую плоскость матрицы. Подключать компьютеры предлагается по DVI, DisplayPort и HDMI. Плюс в наличии есть концентратор USB 3.0 и пара динамиков суммарной мощностью 14 Вт.

Да, чуть не забыли. Когда забьете иконками и этот монитор, то всегда можно докупить еще парочку. Рамки у 29EA93 тонкие, так что поставить новинки рядом — не вопрос. Единственное, не получится организовать одну, но очень высокую площадку: переворачиваться в портретное положение наши герои отказываются, впрочем, как и приподниматься; такие вот издержки подставки.

ОБЛАКО В КАРМАНЕ

Seagate Wireless Plus

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Емкость:** 1 ТБ
- **Проводные интерфейсы:** SATA, USB 3.0
- **Беспроводные интерфейсы:** Wi-Fi 802.11n (150 Мбит/с)
- **Аккумулятор:** встроенный, до 10 часов
- **Размеры:** 19,9x12,7x8,9 см
- **Вес:** 256 г
- **Цена:** 6500 рублей

«Жесткий диск в «Новинках»?!». Да, он самый, но только не простой, а облачный. Что это такое? Похоже, одно из немногих реально работающих решений, позволяющих обойти искусственное ограничение объема в устройствах Apple. Как известно, ни iPad, ни iPhone принципиально не умеют общаться ни с одним из видов внешней памяти. И люди, которые в свое время сэкономили сто баксов, купив планшет на 16 ГБ, обречены на вечные муки с поиском свободного пространства под музыку и фильмы. **Seagate** нашла способ избавить нас от выбора, что удалить — новую игрушку или очередную пачку фотографий с милыми котятами.

Собственно, **Wireless Plus** представляет собой обычный внешний жесткий диск на 1 ТБ и скоростью вращения шпинделя в 5400 об/мин. От тысяч братьев по цеху его отличает то, что, помимо HDD, в корпусе вполне законно прописались аккумулятор и модуль Wi-Fi. То есть эта маленькая коробочка весом в четверть килограмма может подцепиться к вашему телефону или планшету и обеспечить его практически бесконечным потоком музыки/фотографий/фильмов, ну или что там обычно принято хранить в мобильных устройствах. Особых действий от пользователя не требуется: скачать с App Store программку Seagate Media и… все. В ПО все записанные файлы разобьются по категориям и будут представлены в виде стройных рядов «обложек». Что приятно, если iPhone или iPad висят по Wi-Fi в интернете, это не значит, что Wireless Plus оставит их без связи. Он просто вклинится между устройством и точкой доступа.

Не проблема и заполнить доступную емкость. С компьютером новинка может общаться по USB 3.0, USM (своеобразный SATA) и «по воздуху» через веб-браузер. Напоследок отметим, что встроенного аккумулятора хватает примерно на десять часов работы, а отдать за игрушку нужно 6500 рублей.

ДОГНАТЬ RETINA

Toshiba KIRAbook

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 13,3 дюйма (2560x1440), сенсорный (опционально)
- **Процессор:** Intel Core i5-3337U (1,8 ГГц)
- **Оперативная память:** 8 ГБ DDR3
- **Графика:** Intel HD Graphics
- **Накопитель:** 256 ГБ
- **Разъемы:** HDMI, 3x USB 3.0, 2x 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi, Bluetooth 4.0
- **Время автономной работы:** 6 часов 10 минут
- **Дополнительно:** подсветка клавиатуры, кардридер, веб-камера
- **Операционная система:** Windows 8
- **Размеры:** 32,1x21x1,8 см
- **Вес:** 1,2 кг
- **Цена:** от 50 000 рублей

Наконец-то в ПК-секторе появился свой MacBook Pro Retina. Ноутбук от **Toshiba** получил 13,3-дюймовую матрицу с нереальным разрешением в 2560x1440, то есть с плотностью 221 пиксель на дюйм, и, кроме того, обзавелся сенсорным слоем: к дисплею прикрутили мультитач, а значит, установленной тут Windows 8 можно управлять пальцами.

Не подвел и корпус. Сделан он из прочного магниевого сплава, а в толщину составляет какие-то 1,8 см, благодаря чему вписывается в негласные стандарты ультрабуков. Им же соответствует и техническая начинка. В максимальной конфигурации за 62 000 рублей доступен процессор **Intel Core i7-3537U**, 8 ГБ оперативной памяти DDR3 и твердотельный накопитель на 256 ГБ. Желающие сэкономить 6000 рублей могут обратить внимание на модель с **Core i5-3337U**, а еще столько же можно скинуть, отказавшись от сенсорного дисплея.

В качестве приятного бонуса ко всем версиям **KIRAbook** прилагается целый ворох программ: Office 365 (годовая подписка), Adobe Premiere Elements 11 и Photoshop Elements 11, Norton Online Backup, Internet Security и Anti-Theft. Если отцепиться от розетки, то на одном заряде аккумулятора работать все это будет не меньше шести часов

ДВОЙНОЙ УДАР

Тестирование телефона LG Optimus L7 II Dual

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.1.2
- **Дисплей:** 4,3 дюйма (480x800), IPS, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Qualcomm MSM8225 Snapdragon (1 ГГц, 2 ядра) + Adreno 205
- **Оперативная память:** 768 МБ
- **Встроенная память:** 4 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** 0,3 Мп (передняя), 8 Мп (задняя, автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек, 2x SIM
- **Аккумулятор:** 2460 мАч
- **Размеры:** 12,2x6,7x1 см
- **Вес:** 115 г
- **Цена на апрель 2013 года:** 11 000 рублей

Есть у нас знакомый, руководитель вроде как: дорогая машина, хорошие костюмы, а телефон… не то чтобы плохой, а как из каменного века. На вопрос «Ген, а на фига тебе этот топор, давно бы взял что-нибудь посолиднее» из года в год получаем один и тот же ответ: «А ты поди найди с двумя симками и поприличнее». Ну, Геннадий у нас человек занятой, с технологиями на «вы», так что решили мы ему помочь и посмотреть, а как же выглядят современные двухсимочные телефоны. Как оказалось, не так уж и плохо. Выбор уже давно не ограничивается бюджетными трубками **Fly** или **Philips**, в ряды DualSIM вступили Android-смартфоны с качественными экранами, актуальной версией операционной системы и даже сносной камерой. И производители не какие-то там «China-handmade», а серьезные компании вроде **LG**, **Samsung**, **Sony**. В общем, выбор оказался неплох, и мы решили проверить одну из моделей. По старой привычке взять решили ту, что посвежее, — **LG Optimus L7 II Dual**.

Родословная

Серию L-Style корейская компания представила год назад, выпустив в ее пределах сразу несколько телефонов, четко разделенных по функционалу и цене. Не знаем, в чем там был секрет, но продались «эльки» отлично — более 10 миллионов устройств. После такого успеха не продолжить и не расширить линейку было бы как-то совсем не по-людски.

Собственно, наш герой — модификация топового представителя Optimus L7 II, отличающаяся лишь поддержкой двух сим-карт. С точки зрения супрематизма (сильно любимого товарищем Малевичем) дизайн новинки вполне самодостаточен. Однако далеким от искусства людям он покажется очередным черным прямоугольником, который от себе подобных отличается разве что логотипом производителя и рядом сенсорных кнопок под экраном. И хотя последние могли быть покрупнее, да еще и с подсветкой, но само их наличие —

уже плюс. Ведь иначе «Домой», «Назад», «Меню» пришлось бы лепить под рабочим столом установленной тут **Android 4.1.2** и отрезать полезную площадь у и так не слишком большой 4,3-дюймовой матрицы разрешением 480x800 точек. Тем более это было бы обидно ввиду того, что показывает дисплей прилично — честно отображает цвета и не искажает их даже под острыми углами. Если говорить о технологии, то это IPS, а не набивший оскомину AMOLED. Из минусов только покрытие экрана — оно пластиковое, а не стеклянное, как это принято у флагманов. Отсюда чуть больше бликов и меньшая устойчивость к царапинам.

Возвращаясь к клавишам, отметим, что также на корпусе есть кнопка включения, под большим пальцем, и качелька громкости на противоположной стороне. К этому добавлена бонусная программируемая аппаратная клавиша (что для Android редкость), которая по умолчанию делает скриншот и заодно включает режим быстрых заметок. Прямо поверх изображения можно оставить свою запись и поделиться ею с друзьями.

Два года назад

Конечно, от текущих флагманов смартфон отличает не только скромное разрешение экрана и пластиковая накладка, но и начинка. То ли из-за двух симок, то ли из-за емкого аккумулятора на 2460 мА*ч, но восемь ядер в L7 II Dual не влезло, места хватило только на одну пару, составившую процессор **Qualcomm MSM8225**. Работает она на частоте 1 ГГц и по производительности примерно соответствует топовым моделям двухлетней давности, то есть на уверенный интернет-серф, фильмы и Excel-таблицы их хватает, а вот на повседневный для сегодняшних телефонов расчет ядерных реакторов уже недостаточно.

То же можно сказать про встроенную графику. Ядро **Andreno 205** умеет ускорять декодирование видео и справляться с не слишком «тяжелыми» трехмерными играми. Но в AnTuTu Benchmark набирает всего 6800 баллов, что примерно вчетверо меньше, чем принято у более дорогих моделей.

А вот с камерой L7 II Dual неожиданно повезло — достался качественный модуль на 8 Мп, с автофокусом, вспышкой и на удивление высоким качеством съемки в темноте. Готовые фотографии не стыдно выложить хоть во «ВКонтакте», хоть в Facebook, никто и не поймет, что снимали на что-то бюджетное.

Двойные особенности

Разобравшись с делами мирскими, можно перейти к главному, а именно — что вообще такое двухсимочный телефон. Начнем мы, как водится, издалека. Массовым завозом невиданных диковин в нашу страну первой занялась компания Samsung. С ее же подачи мы лет восемь назад узнали, что такие модели делятся на два основных типа: с двумя или с одним GSM-модулем. Первый — считайте, два телефона в одном корпусе. Для каждой сим-карты есть своя аппаратная начинка, отвечающая за прием и отправку звонков. А значит, операторские кусочки пластика работают как бы независимо друг от друга. То есть, пока вы болтаете по одному номеру, на второй могут идти звонки, которые разрешается выставлять на удержание или мгновенно на них переключаться. Когда же модуль стоит только один, то симкарты работают как бы по очереди. Когда на одну приходит звонок, вторая превращается в «абонент-не-абонент». Это, конечно, неудобно, зато здорово экономит энергию, ведь GSM-модуль в телефоне жрет (извините, по-другому в данном случае не скажешь) чуть ли не больше, чем экран и все эти игры.

Наш L7 II Dual относится к последнему типу и на одном заряде спокойно живет по двое суток. Для управления симками предусмотрено собственное меню, вызываемое отдельной сенсорной клавишей под экраном. В нем можно настроить передачу данных, включить или выключить роуминг, а также посмотреть имя оператора для каждой из карточек и даже установить цветовую схему. Во время набора клавиша отвечает за выбор той сим-карты, с которой будет совершен вызов. То же самое и в случае с SMS-сообщениями. Удобно? Скорее да. Но стоило ли для этого задействовать отдельную клавишу? Вопрос без ответа.

А вот за что точно большое спасибо — так это за полноразмерные разъемы для сим-карт, а не всякие там микро-нано-пика. То есть, конечно, это не очень модно и мы всячески за прогресс, но если полноразмерный кусочек пластика продается на каждом углу, то, чтобы получить современный образец, придется поработать либо ножницами, либо вообще скататься в офис оператора, что не всегда возможно, да и вообще лениво.

●●●

Тем, кого до сих пор мучает вопрос, а зачем вообще нужно больше одной симки, ответим, что сценариев использования более чем достаточно. Наши варианты таковы: рабочая и личная; основная и туристическая; одна под интернет, другая для звонков. Короче, ситуаций хватает, и, уверены, своих ценителей L7 II Dual найдет. Тем более что в целом аппарат получился добротный. Карман не тянет, экран и камера достойные, без зарядки живет долго, операционная система — полноценная и поддерживает Google Play, ну и цена не пугает — 11 000 рублей. ● ***Виктор Зайковский***

+ ПЛЮСЫ +

+ две SIM-карты
+ отличный IPS-экран
+ высокое время автономной работы
+ настраиваемая кнопка быстрого доступа

— МИНУСЫ —

– пластиковый корпус
– невзрачная оболочка интерфейса

НОУТБУК VS. ПК

Тестирование игрового ноутбука MSI GE70K

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран:** 17 дюймов (1920x1080)
- **Процессор:** Intel Core i7-3610QM (2,3-3,3 ГГц)
- **Память:** 8 ГБ DDR3-1333 МГц
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GTX 660M + Intel HD Graphics 4000 (встроенная)
- **Жесткие диски:** 750 ГБ (5400 об/мин), SSD (120 ГБ)
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, LAN
- **Разъемы:** 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), HDMI, 2x 3,5-мм джек
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Дополнительно:** кардридер, веб-камера
- **Габариты:** 41,8x26,9x3,9 см
- **Вес:** 2,7 кг
- **Цена на апрель 2013 года:** 42 000 рублей

Если вам остро не хватает общественного внимания или вы чувствуете, что ваши посты на форумах игнорируют, мы знаем легкий способ поправить это дело. Заходите в ветку, где активно обсуждают домашние компьютеры, создаете топик типа «Да ничего вы не понимаете, купил себе ноутбук за 42 000 рублей, так он круче всех этих ваших ПК, Crysis 3 летает, нигде не лагает» и прячетесь в кусты дня на три. Эффект будет «то, что доктор прописал». Помимо того, что вы узнаете кучу рецептов по приготовлению собственной печени и необычных направлений для отдыха, вас просветят насчет того, почему лэптопы покупать не надо, чем они хуже обычных ПК, и вообще, что вы ни грамма не смыслите в железе. Естественно, ответить на все это — дело чести, и сегодня мы расскажем, к чему придется апеллировать, чтобы уйти победителем. В качестве главного аргумента выступит ноутбук **MSI GE70K**. На эту тему он попал неслучайно. Во-первых, мы уже давно лелеяли мысль сравнить лэптоп с обычным системником. А во-вторых, нам откровенно не хотелось писать очередной скучный обзор: подобные модели у нас уже бывали, да и конфигурация уже раз пять протестирована.

Считаем

Итак, первое, чем надо заняться на форуме, — угомонить начинающих экономистов и великих сборщиков, которые за те же деньги готовят системы с GeForce GTX 680 на борту и шестиядерником в сокете топовой материнки. Для этого берем калькулятор, открываем «Яндекс.Маркет» и начинаем складывать.

Чувствительным ударом станет процессор. В GE70K стоит **Intel Core i7-3610QM**. Это пусть и не самый мощный, но вполне серьезный четырехъядерник на базе архитектуры последнего поколения **Intel Ivy Bridge**. Частота его работы — 2,3 ГГц, однако, если позволяет температура, он разгоняется до 3,1-3,3 ГГц, в зависимости от количества загруженных ядер. Отличительная особенность Core i7 — поддержка технологии Hyper-Threading, не дающей вычислительным блокам простаивать почем зря.

Подстава для наших оппонентов в том, что выбора в топовой линейке Intel не предлагает. Для домашнего сегмента есть только **Core i7-3770**. Да, он производительнее и стартует с 3,4 ГГц, но и отдать за него надо без малого 10 000 рублей плюс еще тысячу за охлаждение. На попытки втюхать нам более дешевые Core i5 внимания не обращаем: Hyper-Threading у них нет, значит нам они не годятся.

Еще две мощных траты — видеокарта и тандем из SSD и жесткого диска на 120 и 750 ГБ соответственно. Первый пункт облегчит кошелек на 4300 рублей, так как GE70K оснащен **GTX 660M** — аналогом настольной **GTX 650 Ti** на архитектуре **NVIDA Kepler**. Второй затребует 5000 рублей. На развод с отказом от твердотельника не ведемся. Без него придется забыть и о практически мгновенной загрузке **Windows 7 Home Premium 64-bit** (еще пять тысяч), и об общей отзывчивости системы.

Свою порцию денег съест материнская плата. Установленный в лэптопе чипсет **HM76 Express** по функциям идентичен взрослому **H77 Express** за 3000 рублей. Основ-

ная его способность — умение переключаться между встроенным в кристалл видеоядром **Intel HD Graphics 4000** и дискретной видеокартой. В ноутбуках это нужно для экономии заряда батареи, в ПК — для возможности использовать технологию **Intel Quick Sync**, кодирующую фильмы в любые форматы (в том числе планшетные) за пару минут. Остальные издержки не так значительны. Две планки оперативки DDR3-1333 МГц встанут в 1600 рублей. Пишущий DVD-привод и кардридер — в 1000 рублей.

Как правило, на этом форумные завсегдатаи останавливаются и, потрясая калькулятором (у которого на экране не 30 900 рублей), объявляют себя гениями, а вас, простите, называют не очень хорошими словами. Тут главное не стушеваться — стереть радостную улыбку с лица оппонента совсем не сложно.

Дополнительные расходы

Для начала напоминаем о том, что такой конфигурации понадобится блок питания от 400 Вт, а это значит еще 1500 рублей за модель именитого производителя. Естественно, вам он ни к чему, так как те полкирпича на проводе отлично держат ваш ноутбук в рабочем состоянии и попутно заряжают встроенный аккумулятор.

Второй пинок — корпус. Смешно, но он у вас тоже есть, а в случае с GE70K еще украшен красными полосами и серой вставкой на крышке, а внутри оформлен под шлифованный алюминий, закатанный под лак. Для ПК самый простой железный ящик обойдется никак не меньше 2000 рублей. При этом ни о каких дополнительных функциях к нему даже мечтать не придется. В то время как MSI предлагает ряд бонусных клавиш, позволяющих переключаться между видеокартами, разгонять систему охлаждения, принудительно выключать монитор или Wi-Fi/Bluetooth (кстати, еще 500 рублей).

Глянув на осунувшегося противника (знаем, что у нас форум, но представить-то можно), спрашиваем, а на что будем выводить картинку? Правильно, на монитор. В GE70K стоит 17-дюймовая TN-матрица с приличной цветопередачей и яркостью, что вкупе с матовым покрытием разрешает играть даже при ярком солнце. При этом разрешение у дисплея — 1920x1080. Многие скажут, что для 17 дюймов и подобной начинки такое количество пикселей ни к чему, но на деле для работы в Windows — самое то, и, чтобы получить сравнимую четкость в домашних условиях, придется выложить не меньше 3300 рублей (это за 21,5 дюйма, меньше не нашли).

Свою лепту внесут и четыре динамика, расставленные по периметру GE70K. Звук они обеспечивают пусть и не идеальный (многовато высоких частот), но достаточно чистый и громкий, чтобы справиться с фильмами и играми. Плюс они добавляют в нашу копилку как минимум 600 рублей.

Есть у нас и козырь с клавиатурой, да не абы какой, а от **SteelSeries**, с которой мы знакомы по остальным ноутбукам MSI. Тут и стандартная раскладка, и цифровой блок, и жесткая подложка, и длинный ход полноразмерных клавиш. Единственная неприятность — необычное расположение стрелочного и «Home/Insert» наборов. Сколько? Да не меньше тысячи, а то и двух.

Ну и последнее в списке железа — тачпад с поддержкой мультитач и дискретной качелькой с правым и левым кликами. Интересно, что сенсорная панель выделена не только рамкой, она еще и с нестандартной рельефной поверхностью, позволяющей точно отслеживать, когда кончается рабочая зона. Впрочем, ставить тачпад на баланс не будем, мышку все равно придется покупать, да и без этого у нас набрано 39 800 рублей. То есть ПК хоть и обходится дешевле, но всего на 2200 рублей. Конечно, их можно было бы списать на идущий в комплекте аккумулятор, но это будет выглядеть жульничеством: системному блоку он как пятая нога. Поэтому дальше будем давить на другое.

Приятные бонусы

Очень разумно поинтересоваться у сторонников ПК, что они будут делать со своим железным другом, когда придет время поехать, скажем, на дачу? Где останется их **Battlefield 3**? Ответ один: дома. Вам же будет достаточно закинуть лэптоп, зарядку, мышку в рюкзак и после веселых огородных копаний наслаждаться видами в **BioShock Infinite**. Причем тащить все это хозяйство реально и без машины. При толщине 3,9 см весит ноутбук каких-то 2,7 кг.

Еще один неоспоримый плюс лэптопа — количество проводов. В обычном компьютере их насчитывается как минимум пять штук (два питания на блок и монитор, видеокабель, грызун, клавиатура). В ноутбуке же всего один кабель, от БП, а в походном режиме можно и вовсе обойтись без него. Встроенного аккумулятора на 4400 мА*ч хватает на три часа офисной работы или просмотра фильмов и примерно на полтора часа игр. К этому же надо прибавить экономию места дома. Для ПК необходимо выделить и заставить отдельный стол, лэптопу же нужна лишь временная площадка размером 42x27 см, которая при необходимости легко освобождается. В преимуществах любого игрового ноутбука и возможность превратить его в домашнюю консоль или медиапроигрыватель. Подключили к большой плазме по HDMI, докупили беспроводной джойстик и радуйтесь. С системником такое проворачивается только при условии, что он стоит в одной комнате с телевизором.

Отступаем

Отбиться не получится только от двух пунктов: количество разъемов и возможность апгрейда. В то время как даже у самого простого домашнего ПК есть как минимум четыре-шесть USB, полный набор видео/аудиовыходов и всякие eSATA и FireWire, наш ноутбук способен похвастаться лишь парой USB 3.0 и USB 2.0, HDMI, D-sub (VGA) и LAN. Конечно, этого хватает на основные нужды, но при желании подключить какую-нибудь внешнюю аудиокарту и пару накопителей придется докупать разветвители.

Засада и с апгрейдом. Максимум, что можно сделать с GE70K, — снять крышку на днище и заменить жесткий диск на более объемную модель или нарастить оперативки до 16 ГБ. На этом все. В ПК же всегда можно «прокачать» любую деталь, и с этим не поспоришь. Единственный сильный аргумент здесь в том, что, если через год-полтора лэптоп перестает тянуть игры, он скидывается с небольшой потерей в деньгах и берется версия помощнее. Старое железо с ПК за тот же срок дешевеет чуть ли не в два раза.

Почему мы выбрали промежуток в полтора года? Да потому, что, судя по тестам, именно на столько должно хватить GE70K. На момент написания статьи он справлялся почти со всеми нашими тестовыми играми в разрешении 1680x1050 и максимальных, ну ладно, просто высоких настройках. Учитывая темпы, с которыми развивается графика в современном игропроме, не хватать начинки будет лишь после выхода консолей следующего поколения и большого количества проектов под них. А раньше чем через полтора года ждать этого явно нет смысла. К слову, по производительности GE70K все же уступает аналогичной конфигурации в домашнем исполнении, но не критично, порядка 20%. Провалы есть только с новыми Crysis 3 и BioShock Inifinte. Но тут мы грешим на драйвера, уж слишком большая разница с остальными проектами.

Синтетические тесты

3DMark 11 (Perfomance)

Graphics	Physics	Score
2 209	7 585	2 459

PCMark7

Score
4 453

Unigine Heaven Benchmark 3.0

FPS	Scores
12,7	531

Unigine Valley 1.0

FPS	Scores
10,2	256

Игровые тесты (кадров в секунду)

Aliens vs. Predator	
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	46,8
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	38
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	30,8
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	21
Batman: Arkham City	
Ultra, 1680x1050, AF 16x	40
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	37
Ultra, 1920x1080, AF 16x	36
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	34
Max Payne 3	
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	33,2
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	23,1
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	28,8
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	20,8
BioShock Infinite	
DX10, Ultra, 1680x1050, AF 16x	28,1
DX10, Ultra, 1920x1080, AF 16x	21
DX11, Ultra, 1680x1050, AF 16x	18,9
DX11, Ultra, 1920x1080, AF 16x	14,1
Crysis 3	
High, 1680x1050, AF 16x	15
High, 1920x1080, AF 16x	8
Max, 1680x1050, AF 16x	21,5
Max, 1920x1080, AF 16x	18
Med, 1680x1050, AF 16x	25,4
Med, 1920x1080, AF 16x	21,6

В защиту ПК

Как правило, после такой яростной атаки у всех форумных троллей должны резко появиться неотложные дела, в силу которых они не смогут продолжить увлекательную беседу. Но их-то мы и до этого не боялись, туго придется, если вакантные места займут опытные, рассудительные железячники. Приведенные нами доводы они вряд ли смогут оспорить, да и навряд ли будут, воспитание не позволит. А вот зайти на наши позиции с другой стороны и нанести подлый удар в спину — раз плюнуть.

Главным их доводом станет невозможность спланировать ноутбук под конкретные цели. Грубо говоря, покупая лэптоп, мы обязаны согласиться на конфигурацию производителя, которая далеко не всегда хорошо сбалансирована. Собирая же домашний ПК, мы можем играть параметрами, подбирая железо под свои собственные нужды. Необходим Photoshop? Экономим на видеокарте и берем мощный процессор, побольше памяти и SSD. Требуется игровая машина? Экономим на кристалле с твердотельником, а вырученные деньги кидаем на GPU. И, надо признать, в каждом случае результат будет выше, чем даст лэптоп. К тому же всегда можно прижать денег на мелочах вроде хорошей клавиатуры или крупного экрана с поддержкой Full HD.

●●●

Значит ли это, что кто-то проиграл? Нет. В споре «ноутбук против ПК» нет такого понятия, как «выиграл» или «проиграл». Каждый вид устройств обладает своими преимуществами и недостатками. И мы очень надеемся, что после этой статьи вы сможете сделать свой выбор.

Что же касается рассмотренной нами модели, то у GE70K есть все, чтобы получать удовольствие от игры. Да, ноутбук шумноват, а при игре на коленях заметно греется, но в то же время модель предлагает отличное соотношение цена/производительность, приличный экран и удобные органы управления. Конкуренты? Они, конечно, есть, но за схожие конфигурации просят уже совсем другие деньги. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ удобные органы управления
+ небольшой вес
+ хороший набор разъемов

– МИНУСЫ –

– шумный
– ощутимо греется под нагрузкой

ЗАГАДКА НА ПОЛГОДА

Тестирование планшета Improv Electronics Boogie Board 10.5 LCD eWriter

Бывают такие устройства, которые вроде бы и не нужны, и даже пробовать их не хочется, а поработаешь с ними некоторое время и не понимаешь, как вообще без них жил. Именно так у нас случилось с необычным планшетом **Improv Electronics Boogie Board 10.5 LCD eWriter**. Заказывая его на тесты, мы думали, что задешево (какие-то 2000 рублей) получим железку для записей/зарисовок/черновиков, а в реальности месяца три чесали репу, пытаясь понять, что же это такое и с чем его едят. Ответ подсказала сама жизнь.

Первый взгляд

Итак, Boogie Board — это 229 граммов серого пластика. На созданном из него прямоугольнике расположился 10,5-дюймовый экран, над ним — одинокая кнопка «Стереть», а слева — рычажок блокировки.

По мнению производителя, это графический планшет для зарисовок и заметок. По нашему — это та самая магнитная рисовалка, ручки которой мы остервенело крутили, пока родители напяливали на нас колготки и отправляли в садик. Единственное, теперь это все на другом уровне, с современными технологиями и стилусом вместо «вращалок».

Главная фишка Boogie Board — дисплей на холестерических жидких кристаллах. За страшным названием скрывается нечто среднее между простым LCD и E Ink из электронных книг. Изображение монохромное, без внутренней подсветки, но при этом строится по тому же принципу, что и на обычных компьютерных мониторах. Отличие в том, что кристаллы крайне чувствительны к температуре и могут менять свое состояние практически мгновенно. По-русски, провели стилусом по поверхности, и за ним протянулась линия безо всяких раздражающих лагов, прямо как за простым карандашом на бумаге. Чем сильнее давить, тем жирнее выходит отрезок. С живописью игрушку роднит еще и то, что ваши каляки-маляки она может хранить сколь угодно долго. Как и в электронных книгах, энергия тратится только на изменение положения кристаллов, но не на его поддержание.

В использовании

От срочного выхода на майдан с плакатами «Защитим лес, долой бумагу, покупай Boogie Board» нас остановил лишь один факт: ни сохранять, ни править нарисованное железка не разрешает. Как так? А этот же вопрос нам задал наш штатный художник, по-тихому стащивший игрушку на выходные. Обрадовавшись, что теперь не придется выкладывать деньги за бесконечные альбомы и карандаши, он был сильно разочарован, что гениальные шедевры может сохранить только его мозг. Нас, надо сказать, данный факт тоже озадачил, и мы уже хотели отказаться от этого устройства, но по счастливой случайности оно попало на стол к редактору «Железного цеха».

Нет, талант художника в нем не проснулся, зато он обнаружился практически у всех, кто проходил мимо стола. Буквально за пару месяцев Boogie Board превратился в эдакую стену, на которой каждый считал своим долгом отметиться. То картинку нарисуют, то записку оставят, то просто что-то воодушевляющее напишут. В общем, железка начала набирать популярность. Окончательное решение «надо писать» было принято после того, как к девайсу неожиданно пристрастился сам редактор. За пару недель он привык записывать на планшете всю текучку: список дел на ближайшую пару часов, кому надо ответить в почту, перезвонить или с кем и что обсудить. Короче, подсел и даже отказался от своих любимых листочков для записи (которыми, впрочем, никогда и не пользовался).

●●●

Конечно, описанная история лишь один из вариантов использования Boogie Board. Как нам известно, некоторые крепят доску на холодильник и оставляют записки родным типа «Борщ стух, не жрать!», кто-то отдает игрушку детям, один из знакомых программистов прикидывает алгоритмы программ на ней. В общем, применений планшету находят массу, и для каждого оно индивидуально.

Приятно, что и сама Improv Electronics старается улучшить свое устройство. Так, у нас побывал **Boogie Board Rip** с функцией записи. Включать его в основной текст мы не стали, так как алгоритм работы у железки оказался странным. Мало того, что записывает она в практически не редактируемом PDF, так еще и сохраняется как попало: то запишет каждую черточку, то только последние два отрезка запомнит. Короче, дополнительных 2000 рублей явно не стоит. А вот анонсированная недавно версия **Sync** может оказаться вполне успешной. Разработчик собрался встроить в нее Bluetooth 4.0 и научить перекидывать нарисованное в телефон или обычный планшет. Если так оно и будет, ждите еще одной статьи. ● ***Дмитрий Колганов***

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Дисплей:** 10,5 дюймов, LCD
- **Питание:** 2x AAAA-батарейки
- **Дополнительно:** стилус, тряпочка для протирки экрана
- **Габариты:** 26,7x17,5x1,1 см
- **Вес:** 229 г
- **Цена на апрель 2013 года:** 2000 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ оригинальность
+ нет задержек при рисовании
+ отличная цена

— МИНУСЫ —

– нет режимов правки или сохранения

ВОСЬМОЙ СЕНСОР

Тестирование сенсорного монитора iiyama ProLite T2452MTS

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 23,6 дюйма
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Тип матрицы:** TN+Film
- **Подсветка:** светодиодная
- **Частота развертки:** 76 Гц
- **Время отклика:** 2 мс
- **Яркость:** 350 кд/м² (224 кд/м² — измеренная)
- **Контрастность:** статическая — 1000:1
- **Углы обзора:** 170/160 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** D-sub (VGA), 2x DVI, 2x HDMI, выход на наушники
- **Энергопотребление:** 24 Вт
- **Дополнительно:** сенсорный экран, стилус
- **Размеры:** 53,6x40,4x12,2 см
- **Вес:** 5,6 кг
- **Цена на апрель 2013 года:** 12 000 рублей

Потыкать в компьютерный монитор пальцами, поуправлять Windows жестами — да, мечты у нас странные, но и упорства нам не занимать. За последние несколько лет мы предприняли две попытки опробовать легендарную «Семерку» от **Microsoft** в сочетании с сенсорным экраном. Сначала это была панель iiyama T2250MTS в конце 2011 года, а затем моноблок HP TouchSmart 610 в середине 2012-го. Счастья не принес ни один, ни другой. То ли мы были уж слишком придирчивыми, то ли неподготовленность самой ОС к «тачу» свою роль сыграла, не знаем, но третий заход мы решили делать уже в компании **Windows 8**. Ее и Microsoft считает чуть ли не лучшей ОС «для пальчиков», да и у нас она в редакции давно обосновалась. В общем, воспользовавшись служебным положением, позвонили мы еще раз в iiyama, пообещали золотые горы и стянули у них **ProLite T2452MTS**.

Монитор

Облегчать жизнь Microsoft какими-то идеальными условиями тестов нам не хотелось, так что поступили простым образом. Заменили на рабочем компьютере любимый NEC с профессиональной MVA-матрицей на T2452MTS, сделав его основным дисплеем на две недели. Ну а так как системы у нас мощные, то чисто офисной работой проверка не ограничилась, — пока начальство не видело, на новинке мы и фильмы смотрели, и в новый **BioShock Infinite** играли.

Вообще, как монитор T2452MTS нам понравился. Укутан в тонкий пластиковый корпус черного цвета. Лицевая панель оформлена софттачем и украшена логотипом компании. Все управление, пять сенсорных кнопок, расположилось в правом нижнем углу. Меню логичное, все на своих местах. Смущают только некоторые пункты типа X-Res Technology и Over Drive. По словам iiyama, первый должен улучшать картинку и делать ее более естественной, а второй разгонять матрицу, чтобы соответствовать требованиям динамичных сцен. На самом же деле ни один из них особо не нужен. X-Res немного замыливает изображение, а вот Over Drive... честно, так и не поняли, что он там ускоряет, — кино с играми и без него идут на ура. По-нашему, лучше бы вместо этих сомнительных вкусностей IPS-матрицу поставили, а то TN при цене в 12 000 рублей выглядит как-то несолидно, хоть и показывает так, что другие обзавидуются.

Углы обзора широкие, разрешение — Full HD. При стандартных настройках и выкрученной яркости картинка — загляденье. Краски яркие, контрастность высокая, а черный цвет — выше всяких похвал, что весьма ценно в играх со сложными тенями или темными локациями. Спасибо за это надо сказать стеклянному покрытию, которое, отчаянно бликуя, вытягивает изображение до нужного уровня и, к сожалению, создает огромное количество проблем при попытке откалибровать матрицу под sRGB.

Несмотря на то, что ее цветовой охват даже чуть превышает стандарт, все дело портит стекло. Так как sRGB требует понижения яркости, работать с T2452MTS в хорошо освещенной комнате становится невозможно: изображение теряется под бликами, вынуждая выкручивать яркость и нарушать баланс. Хотя, наверное, конкретно T2452MTS это можно и простить, все-таки его основная особенность — мультитач, а без стеклянного покрытия он нереализуем.

В одно касание

Сенсорная технология в T2452MTS используется та же, что и в подавляющем большинстве планшетов/телефонов, — емкостная (подробнее см. Врезку «Трогать можно»), правда, на количестве датчиков чуть сэкономили, поэтому воспринимает экран только два нажатия одновременно, а не десяток, как это принято в мобильной технике. Впрочем, Windows 8 они и не нужны.

Несмотря на наши надежды, «Восьмерка» в плане сенсорного управления от своей предшественницы ушла не то чтобы очень далеко. Да, неподготовленный человек, пуская слюни от счастья, первые дня два увлеченно тычет пальцем во все подряд, прокручивает странички движением вверх, листает фотографии горизонтальными пасами, но в конце концов неизменно возвращается к мышке. И все потому, что Microsoft ничего не придумала для того, чтобы заставить нас пользоваться пальцами. На касание Windows привычно реагирует как на левый клик; если задержаться на месте, то выплывет контекстное меню. Из полезного в «Восьмерке» лишь пара

ТИПЫ ЭКРАНОВ, ИЛИ КАК ОНО РАБОТАЕТ

На сегодняшний день существуют три распространенных типа сенсорных дисплеев — на базе инфракрасной сетки, резистивные и емкостные. Первые основываются на разработках 1980-х годов. По краям экрана ставятся излучатели и приемники, формирующие над матрицей сетку из множества невидимых глазу линий. При пересечении луча любым предметом срабатывает нажатие. Массовое применение эта технология нашла в электронных книгах, так как не требует наличия каких-либо стекол или пленок. А вот дальше дело не пошло: отклик слишком долгий, а датчики часто забиваются пылью.

Второй тип — резистивные — был популярен на заре 2000-х и широко применялся в КПК. Смысл его в том, что на экран наклеивается пленка с двумя проводниками, между которыми расположен диэлектрик (изолирующее вещество). Верхний слой этого бутерброда гибкий и при нажатии пальцем замыкается с внутренним, изменяя напряжение на пластинах. Рассчитывая эти преобразования, контроллер определяет, в каком месте прошло прикосновение. Главные минусы резистивного подхода — изображение заметно тускнеет, а наружный слой боится окружающей среды и имеет неприятную привычку стираться. Впрочем, низкая цена технологии берет свое: ее можно встретить повсеместно, начиная с автомобилей и заканчивая магазинами и ресторанами.

Ну и последний тип — емкостной — используется в подавляющем числе современных планшетов и телефонов. Суть разработки в том, что стекло над матрицей находится под напряжением. Прикосновение пальцем вызывает утечку тока и фиксируется контроллером. Самые важные преимущества — мультитач, высокая отзывчивость и неплохая надежность. В недостатках числится невозможность работать в перчатках или орудовать первым попавшимся предметом.

жестов: движение от правого края к центру вызывает панель управления, а от левого — переключает запущенные приложения. Маловато будет.

Какое-то подобие удобства обнаруживается во встроенном Internet Explorer. Вот его под «тач» заточили что надо: привыкнув, можно ловко прокручивать, листать и масштабировать странички, заметно увеличивая общую скорость работы с информацией. А с T2452MTS вообще реально почувствовать себя обладателем огромного планшета. Дисплей опирается на стол двумя поперечными ножками. Передняя жестко зафиксирована, а вот задняя функционирует как подставка на рамке под фотографии, наклоняя корпус под углом примерно в шестьдесят градусов. В этом же положении хорошо развлекаться с графическими редакторами: комплектный стилус позволяет сносно рисовать, а также повышает точность нажатий, что крайне важно в сторонних программах, не поддерживающих «тач». А таких, к сожалению, большинство.

Тот же Google Chrome на пасы реагирует вяло, а на масштабирование «щипком» отзывается настолько неохотно, что кажется, ему натурально неприятны всякие прикосновения. Тем же грешит и вроде как дружественный к сенсорным экранам Adobe Acrobat Reader. А уж про то, сколько терпения нужно, чтобы выцеплять пальцем мелкие иконки, вообще молчим — такое доступно лишь тибетским монахам. И ведь, что обидно, болеет этим не только стороннее ПО, но и родные для Microsoft программы. К примеру, в Word 2007 нормально работает только пролистывание пальцем, все остальные действия вызывают неотвратимое желание вернуться к мышке. Как-то исправить эту ситуацию попытались в 2013-версии. В ней можно перевести интерфейс в сенсорный режим, который… слегка увеличивает размер иконок.

Плитки

Однако самым тяжелым ударом для нас стал фирменный плиточный интерфейс Windows, ранее известный как Metro. Если на обычный рабочий стол мы слабо надеялись, то тут ожидали удобства и отзывчивости. Какое там. Да, на пальцы Metro реагирует бодро, но вот долгая загрузка приложений убивает все положительные впечатления. Дело в том, что когда работаешь с фактически планшетным меню, то где-то на подсознательном уровне стремишься к той же, почти мгновенной скорости отклика, а сталкиваешься с раздражающе затянутым запуском программ даже на мощной машине.

Не все слава богу и с самими приложениями. Такое ощущение, что их оформление копировали с планшетов и даже не задумывались, что кому-то придет в голову управлять их творениями с 23-дюймового монитора. Отсюда адские пасы рукой: сначала в левый верхний угол за кнопкой «Назад», потом в правый нижний — к меню, затем — в центр экрана за основными действиями (попробуйте повторить прямо сейчас, раз эдак пять). Да, понимаем, что на планшете это нормально — устройство-то обхватываешь обеими руками, — но с домашним ПК это не работает! А вот ведь что стоило Microsoft приделать какое-нибудь кольцевое меню из своих же собственных игр или добавить побольше жестов, ну или хотя бы банально переделать интерфейс всех родных программ. Ведь уже был бы громадный плюс. Но ничего этого в Windows 8 нет.

Игры

В заключении очень хотелось написать про то, что мы расстроены, но еще не все потеряно — типа посмотрим, как «Восьмерка» поведет себя на ноутбуках, особенно на моделях-трансформерах (уже едут к нам). Но главный редактор намекнул, что знает про шалости с играми на рабочем месте, и заставил об этом рассказать. Ну что ж, делать нечего.

Если забыть про всякие **Angry Birds** и **Cut the Rope**, которые присутствуют в Windows 8, то приспособиться к «тачу» в обычных играх можно лишь при очень большом желании. В шутерах он не работает: прикосновение рассчитывается как отклонение мышки от центра (золотые мечты про хедшоты пальцем не сбылись). Со стратегиями чуть проще, можно выделять юнитов, заниматься стройкой, но вот перемещаться по карте затруднительно. Сложилось только с MMORPG. Крушить врагов на аренах, конечно, не будешь, но вот лениво гриндить или крафтить вполне реально и даже удобно.

●●●

Напоследок отдадим должное нашему подопытному. ProLite T2452MTS — отличный монитор по всем параметрам. Для серьезной работы он не очень подходит, стекло и TN накладывают свои ограничения, но для повседневного домашнего использования годится на все сто. Единственное, не воодушевляет цена — заплатить 12 000 рублей можно только при условии, что вы всю жизнь мечтали потыкать в Windows пальцем или банально порисовать на дисплее. В противном случае у той же iiyama есть масса обычных моделей со схожими характеристиками, но куда более гуманными ценниками. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ приятный дизайн
+ хорошая цветопередача
+ удобное меню
+ сенсорный экран
+ большой угол наклона

— МИНУСЫ —

– нет регулировок по высоте и поворота
– сильно бликует
– высокая цена

ТРАНСФОРМЕР УЖЕ ЗДЕСЬ

Тестирование игровой мышки Razer Ouroboros

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная/беспроводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** гибридный, 8200 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 8 дополнительных, колесико-кнопка
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Дополнительно:** изменяемая длина, поддержка макросов, сменные боковины
- **Размеры:** 12,2-13,7x7,1x4,2 см
- **Вес:** 135 г (с батареей)
- **Цена на апрель 2013 года:** 5600 рублей

Оригинальных мышей мы перепробовали уже столько, что удивлять нас, кажется, просто нечем. Дисплеи уже были, сумасшедшие разрешения и десятки перепрограммируемых кнопок — тоже, встречались даже прямая связь клавиатуры с мышкой и подстройка корпуса под руку пользователя. Сейчас вы, наверное, думаете, что же такого мы объявим в Ouroboros, чтобы сразить наповал. А вот ничего! Все, что есть в новинке, мы уже где-то видели и когда-то пробовали; смысл в том, что теперь все это собрано в одном устройстве и выполнено на высочайшем уровне.

Кольцо

Взглянув на фотографии, вы наверняка подумали, а что это за дырка посередь корпуса? Опять экономят и жмут материалы? Ничего подобного. Дорогой черный софттач на месте, а прорезь, за которой виднеется рама, — ключевая особенность грызуна. Собственно, помимо того, что Ouroboros симметрична и подходит как левшам, так и правшам, она еще умеет вытягиваться, сжиматься и приподниматься. В днище врезан болтик, прокручивая который разрешается регулировать высоту спинки. И это не какое-то там баловство с +/- полградуса, а нормальный такой ход, позволяющий как вообще убрать обечайку из-под основания ладони, так и организовать ему комфортную поддержку. А если поджать на брюшке Ouroboros специальную кнопку, то заднюю часть можно еще и выдвинуть примерно на два сантиметра, подобрав оптимальную длину. Удобно? Да не то слово, вот честно, всем бы так. Не хватает только увеличения по ширине, чтобы подогнать корпус под любой хват.

Взамен этому идут две пары сменных боковин на магнитиках. Одна предлагает подставки под пальцы, чтобы те не волочились по столу, другая, как ни странно, их не предлагает. Если что, комбинировать панели можно как угодно, есть аж целых четыре варианта. Не впечатляет? Ну а тогда как вам то, что под этими боковушками спрятано по кнопке? Да, нажимать на них не комфортно, часто отрабатывают сразу и правый, и левый триггеры, но если один из них заблокировать (рычажком на днище), то все встает на свои места.

Подключаем и настраиваемся

Бегает Ouroboros без проводов и к компьютеру подключается в три этапа. Для начала кабель в свободный USB на системнике. Затем — в специальную подставку-трансмит-

тер-зарядку. Ну а потом — синхронизация непосредственно с мышкой. Процесс этот простой, но с наскока его не осилить, особенно нашим людям, с железобетонной самоуверенностью и презрению ко всяким рода инструкциям. Банальной кнопки «Sync» тут не предусмотрено, и для связи устройств приходится зажимать четыре боковых клавиши на грызуне и еще одну на передатчике. После того как все подхватится — можно играть. Ненавистникам любого «воздуха» скажем, что Razer использует собственную беспроводную технологию с минимальными задержками передачи данных плюс не возражает, если вы будете работать напрямую по кабелю: на мышке есть соответствующий разъем. Последняя возможность, кстати, спасает и когда неожиданно садится аккумулятор, о чем сигнализируют зеленые светодиоды по центру корпуса.

По доброй традиции все управление сосредоточено в общей для всех манипуляторов Razer оболочке Synapse 2.0. Писали мы о ней уже раз десять, так что сейчас только ключевые особенности. Первая — все ваши настройки сохраняются в облаке и доступны в любом месте и на любом устройстве Razer. Вторая — делать ПО позволяет все, что вам заблагорассудится, начиная с переназначения каждой кнопки и заканчивая написанием длиннющих макросов и калибровкой ковриков.

В играх

Рассказывать про то, как ведет себя мышка в играх, — наверное, самое сложное в нашем деле. Общие фразы типа «стало больше фрагов, управлять удобнее, нет обидных промахов» обычно ничего не дают нашим читателям. Поэтому сегодня мы обойдемся без них и на конкретном примере расскажем, чем отличается дорогая модель от дешевой.

При тесте видеокарт мы используем начальную сцену из Max Payne 3. Просто так запустить ее и снять количество fps нельзя, приходится на каждую настройку делать три пробега, укладывая попутно пять вражин (кто такие — не знаем, дальше этой сцены в «Железном цехе» игру не видели). Чтобы вы проценили масштаб бедствия, поясним, что за тест одной железки мы делаем минимум дюжину пробежек. Клоним мы это к тому, что за это время у нас настолько нарабатывается схема отстрела, что на пятерых противников уходит ровно пять кликов. Но… это только с дорогой мышкой. Как только к тестировщику под руку попадает грызун «до 1000 рублей» — все, забудьте про хедшоты, пять патронов и тому подобное, делать точные выстрелы становится невозможно. Собственно, Ouroboros — полностью соответствует правилу «пять пуль — пять трупов» . Мышь настолько четко подчиняется командам и удерживает курсор на месте, что какие-то претензии тут излишни.

●●●

Впрочем, это не значит, что Ouroboros в чем-то лучше своих же соседок по линейке с аналогичным гибридным сенсором. В играх она ведет себя примерно так же, как Mamba 2012 или недавно протестированная Taipan. Отличает ее только возможность изменять свои размеры. Стоит ли это 5600 рублей? По нашему мнению, скорее да, чем нет. Потому что это реально удобно. Под шутеры можно зажать мыша и получить больше контроля, а, к примеру, в стратегии, наоборот, раскрыть его, уложить руку целиком и ленивыми пасами выстраивать базу. ● ***Алексей Румянцев, Дмитрий Колганов***

+ ПЛЮСЫ +

+ хорошо лежит в руке
+ удобное ПО
+ отлично подходит для всех жанров

– МИНУСЫ –

– высокая цена

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Скоро лето, а это не только солнце, море, отпуск, — но и лучшее время для сборки компьютера. В магазинах случится отток покупателей, и, чтобы продержаться до осени, дилеры будут вынуждены скидывать цены чуть ли не до закупочных. Но сейчас, когда пишется этот материал, еще весна и ценники на железо не то что не опускаются, а активно ползут вверх, в особенности на процессоры и видеокарты. Так что к сегодняшнему номеру нам пришлось серьезно перелопатить все наши таблицы, дабы сохранить идеальный баланс между ценой и производительностью.

Основные изменения этого месяца

- Для начала отметим, что практически все конфигурации получили новые корпуса от **Gigabyte** и **Aerocool**. Функциональность осталась примерно той же, но внешний вид — о-го-го, особенно у **Aerocool Xpredator X1 Devil Red Edition**.
- В «Дешево и сердито» сменили старые **GeForce GTX 660** от **Palit** на отлично разогнанные версии от **MSI**. Прибавка по скорости пусть и небольшая, пара десятков мегагерц, но пара лишних fps никогда не помешает.
- С жесткими дисками в этот раз пришлось быть аккуратнее. Террабайтники в бюджет «Дешево и сердито» не поместились — откатываемся на 500 ГБ.
- В «Смерть тормозам» на базе **Intel** утвердили материнскую плату **Gigabyte GA-Z77-DS3H**, основное преимущество которой — поддержка быстрой памяти и наличие разъема mSATA. Последний будет полезен, если захотите поставить небольшой твердотельник в качестве кэша для классического HDD.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-3970X Extreme Edition (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,5 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	35 600
Кулер: Noctua NH-D14 SE2011 (алюминий+медь, 140 мм, 900-1200 об/мин, 13,2-19,6 дБ)	3100
Системная плата: ASUS Rampage IV Extreme (eATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400 до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 6x SATA 2, 4x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x eSATA, S/PDIF-out, LAN, аудио)	13 750
Память: 8x 8 ГБ DDR3-2133 МГц Corsair Dominator Platinum (CMD64GX3M8A2133C9)	37 355
Видеокарты: 3x Gigabyte GV-NTITAN-6GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN, 837-876/6008 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	102 480
SSD: 512 ГБ OCZ Vector VTR1-25SAT3-512G (SATA Rev. 3, зап. — 530 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	17 240
Жесткие диски: 2x 4 ТБ Seagate Constellation ES.3 ST4000NM0033 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	22 820
Дисковод: ASUS BW-12B1LT/BLK/G/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	3680
Корпус: Lian Li PC-V2120 Black (Full Tower, ATX, 3x 140 мм, 2x 120 мм, 4x USB 3.0, eSATA, аудио)	16 250
Блок питания: Thermaltake Toughpower (1500 Вт, ATX, 1500 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 8x SATA, 8x MOLEX, 2x FDD, 4x 6-pin, 4x 8-pin)	9900
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (проводн., подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9250
Звуковая карта: ASUS ROG Xonar Phoebus (24 бит, 192 кГц, 118 дБ)	6290
Колонки: Edifier S550 (5.1, 5x 32 Вт + 120 Вт, 85 дБ, 20-20 000 Гц)	16 810
Мониторы: 3x ASUS VG278H (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI, колонки 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	72 300
Со всеми наворотами:	**366 825**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5900
Кулер: Deepcool NEPTWIN (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900-1500 об/мин, 24-32,1 дБ)	1550
Системная плата: Gigabyte GA-990FXA-UD3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x FireWire, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4100
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	2200
Видеокарта: MSI N670GTX-PM2D2GD5/OC (NVIDIA GeForce GTX 670, 965-1045/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 250
Жесткий диск: 1,5 ТБ Seagate Barracuda ST1500DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2600
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Aerocool Mechatron Black (ATX, 200 мм, 120 мм, 2x USB 3.0, аудио, подсветка)	3200
Блок питания: HIPER V700 (750 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2680
Системный блок:	**35 020**
Мышь: Logitech Gaming Mouse G600 (8200 dpi, лазерная, проводная)	2490
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: SVEN IHOO MT 5.1P (5.1, 5x 20 Вт + 50 Вт, 80 дБ, 40-22 000 Гц)	6340
Монитор: ASUS VK278Q (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, веб-камера, PiP, стереоколонки 2x 3 Вт)	12 200
Системный блок и периферия:	**59 200**
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	2200
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N680OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 680, 1071-1137/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3710
SSD: 128 ГБ OCZ Vertex 4 VTX4-25SAT3-128G (SATA Rev. 3, зап. — 430 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	4330
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**71 890**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	7150
Кулер: Deepcool NEPTWIN (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900-1500 об/мин, 24-32,1 дБ)	1550
Системная плата: ASUS P8Z77-V LE Plus (ATX, Socket LGA1155, Intel Z77, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2400 до 32 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 2, 3x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, S/PDIF-out, аудио)	4450
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	2200
Видеокарта: MSI N670GTX-PM2D2GD5/OC (NVIDIA GeForce GTX 670, 965-1045/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 250
Жесткий диск: 1,5 ТБ Seagate Barracuda ST1500DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2600
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Aerocool Xpredator X1 Devil Red Edition (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, аудио)	2080
Блок питания: HIPER V700 (750 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2680
Системный блок:	**35 500**
Мышь: Tt eSPORTS Theron (5600 dpi, лазерная, проводная)	2880
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	6860
Монитор: ViewSonic V3D245 (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте, динамики 2x 1,5 Вт)	12 500
Системный блок и периферия:	**60 890**
Замена ЦП: Intel Core i7-3770K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,5 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3070
Замена видеокарты: ASUS GTX680-DC2O-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 680, 1019-1084/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3710
SSD: 128 ГБ OCZ Vertex 4 VTX4-25SAT3-128G (SATA Rev. 3, зап. — 430 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	4330
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**74 450**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD FX-4300 (Vishera, Socket AM3+, 3,8 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 4 МБ)	3360
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 92 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	600
Системная плата: Gigabyte GA-970A-DS3 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2250
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1333 МГц Corsair XMS3 (CMX8GX3M2A1333C9)	2130
Видеокарта: MSI N660-2GD5/OC (NVIDIA GeForce GTX 660, 1006-1072/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6250
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1660
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Thermaltake Commander MS-III (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1700
Блок питания: HIPRO HPC500W-Active (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1450
Системный блок:	**19 940**
Мышь: A4Tech F6 V-Track Gaming (3000 dpi, лазерная, проводная)	750
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводн., 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	670
Колонки: Jetbalance Jb-345 (2.0, 2x 18 Вт, 20-20 000 Гц)	1600
Монитор: ASUS VS247H (LED, TN+Film, 23,6 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники)	7250
Системный блок и периферия:	**30 210**
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1940
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 7870 FLEX GHZ Edition (AMD Radeon HD 7870, 1000/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1330
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1333 МГц Corsair XMS3 (CMX8GX3M2A1333C9)	2130
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**38 060**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-3220 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3800
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 92 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	600
Системная плата: ASRock ZH77 Pro3 (ATX, Socket LGA1155, Intel H77, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), HDMI, аудио)	2500
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1333 МГц Corsair XMS3 (CMX8GX3M2A1333C9)	2130
Видеокарта: MSI N660-2GD5/OC (NVIDIA GeForce GTX 660, 1006-1072/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6250
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1660
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Thermaltake Commander MS-III (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1700
Блок питания: HIPRO HPC500W-Active (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1450
Системный блок:	**20 630**
Мышь: Gigabyte GM-M6980X Laser (3000 dpi, лазерная, проводная)	1190
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводн., 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	670
Колонки: Jetbalance Jb-444 (2.1, 2x 9 Вт + 12 Вт, 70 дБ, 50-20 000 Гц)	1820
Монитор: ViewSonic V3D231 (LED, TN+Film, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте)	9100
Системный блок и периферия:	**33 410**
Замена ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3350
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 7870 FLEX GHZ Edition (AMD Radeon HD 7870, 1000/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1330
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1333 МГц Corsair XMS3 (CMX8GX3M2A1333C9)	2130
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**42 670**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5300
Кулер: Deepcool Ice Wind Pro (алюминий + медь, 120 мм, 500-1500 об/мин, 17,8-27,6 дБ)	900
Системная плата: ASUS M5A97 R2.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2550
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	2200
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 7870 FLEX GHZ Edition lite (AMD Radeon HD 7870, 1000/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7580
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2100
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Aerocool Xpredator X1 Devil Red Edition (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, аудио)	2080
Блок питания: Aerocool VP-600 PRO Bronze (600 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2010
Системный блок:	**25 260**
Мышь: Gigabyte GM-M6980X Laser (3000 dpi, лазерная, проводная)	1750
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: Edifier R2000T (2.0, 2x 30 Вт, 38-20 000 Гц, 95 дБ)	4160
Монитор: BenQ GL2750HM (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, стереоколонки 2x 2 Вт)	9650
Системный блок и периферия:	**43 450**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	600
Замена видеокарты: MSI N670GTX-PM2D2GD5/OC (NVIDIA GeForce GTX 670, 965-1045/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4670
SSD: 120 ГБ Kingston V300 SV300S3N7A/120G (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	3450
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**54 620**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-3240 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	4350
Кулер: Deepcool Ice Wind Pro (алюминий + медь, 120 мм, 500-1500 об/мин, 17,8-27,6 дБ)	900
Системная плата: Gigabyte GA-Z77-DS3H (ATX, Socket LGA1155, Intel Z77, 4x DDR3-1066/1333/1600/2200/2400/2667/2800 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 3x SATA 2, mSATA, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3160
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	2200
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 7870 FLEX GHZ Edition lite (AMD Radeon HD 7870, 1000/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7580
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2100
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Gigabyte GZ-G1 Plus (ATX, 3x 120 мм, 80 мм, 2x USB 2.0, аудио)	2080
Блок питания: Aerocool VP-600 PRO Bronze (600 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2010
Системный блок:	**24 920**
Мышь: Razer Abyssus (3500 dpi, лазерная, проводная)	1740
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: Microlab FC 730 (5.1, 84 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ, пульт ДУ)	5220
Монитор: ViewSonic VX2770SMH-LED (LED, IPS, 27 дюймов, 1920x1080, 7 мс, 250 кд/м², D-Sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	10 990
Системный блок и периферия:	**45 500**
Замена ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	2800
Замена видеокарты: MSI N670GTX-PM2D2GD5/OC (NVIDIA GeForce GTX 670, 965-1045/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4670
SSD: 120 ГБ Kingston V300 SV300S3N7A/120G (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	3450
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**58 870**

ТЕСТ №6

ИЮНЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Хоррор The Evil Within будет работать на движке…

А. Unreal Engine 3
Б. Unity
В. CryENGINE
Г. Fox Engine
Д. id Tech 5

❷ В сборник Metal Gear Solid: Legacy Collection не войдет…

А. Metal Gear Solid
Б. Metal Gear Solid 2
В. Metal Gear Solid 3
Г. Metal Gear Solid 4
Д. Metal Gear Solid: Portable Ops

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Firaxis анонсировала выход XCOM: Enemy Unknown на iPhone и iPad.

А. Так и есть.
Б. «Взрослый» XCOM на телефонах и планшетах? Чушь!

❹ В Dungeon Hunter 4 зелья можно покупать только за реальные, а не внутриигровые деньги.

А. К сожалению, это так.
Б. Что-то вы загнули!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры.

Вам нужно угадать — из какой.

❺ — It was a beautiful place. I told myself I could rest here, sleep here and forget about my work.(— Это было чудесное место. Я говорил себе, что смогу здесь отдохнуть, поспать и забыть о своей работе.)

А. Max Payne 3
Б. BioShock Infinite
В. Alan Wake
Г. Sleeping Dogs
Д. Metal Gear Solid 3

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Legend of Grimrock
Б. Eye of the Beholder
В. The Elder Scrolls 3: Morrowind
Г. Might & Magic X
Д. Ultima Underworld

❼ Какая серия графических новелл вдохновила создателей Batman: Arkham Origins?

А. The Batman Chronicles
Б. Batman: Gotham Adventures
В. Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth
Г. Legends of the Dark Knight
Д. Batman: Streets of Gotham

НАШ ПРИЗ

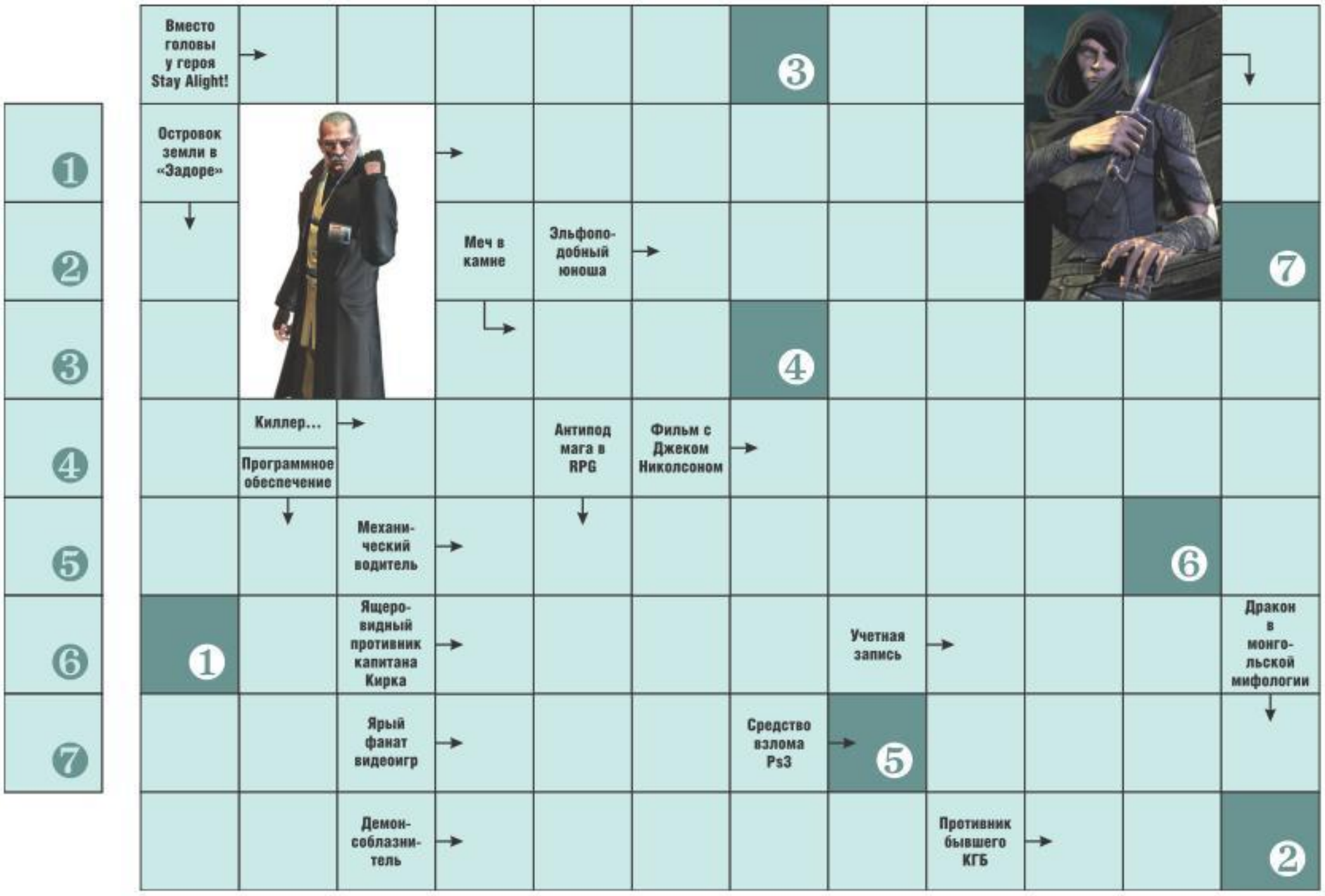
Акустическая система
Edifier R2700

с тремя усилителями,
электронным регулятором тембра баса
с DSP-технологией
и полностью деревянным корпусом
www.edifier.ru

СКАНВОРД №6

ИЮНЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.



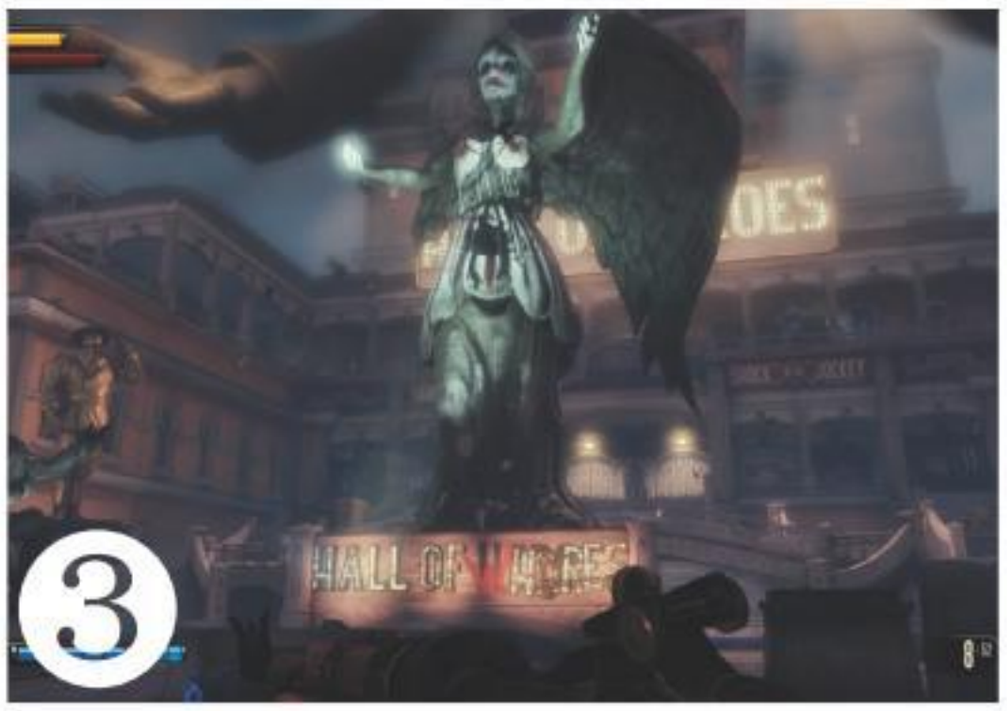
НАШ ПРИЗ

Видеокарта
Palit GeForce
GTX 650 Ti
BOOST OC
с объемом памяти 2 Гб
и заводским разгоном
www.palit.biz

ФОТОПАМЯТЬ №6

ИЮНЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **BioShock Infinite** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.



Гигабитный беспроводной маршрутизатор

TP-LINK

TL-WR2543ND

со скоростью передачи данных

до 450 Мбит/с

www.tp-link.com/ru

НАШ ПРИЗ

Июнь 2013 June
Неделя Week
Понедельник Monday
Вторник Tuesday
Среда Wednesday
Четверг Thursday
Пятница Friday
Суббота Saturday
Воскресенье Sunday
21 27 28 29 30 31 1 2
22 3 4 5 6 7 8 9
23 10 11 12 13 14 15 16
24 17 18 19 20 21 22 23
25 24 25 26 27 28 29 30
ИГРОМАНИЯ
LOST PLANET 3
Издатель Capcom Разработчик Spark Unlimited

DEAD ISLAND RIPTIDE

Июнь 2013 June

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
21	27	28	29	30	31	1	2
22	3	4	5	6	7	8	9
23	10	11	12	13	14	15	16
24	17	18	19	20	21	22	23
25	24	25	26	27	28	29	30

Издатель Deep Silver **Разработчик** Techland

ИГРОМАНИЯ

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№04/2013

ТЕСТ

Правильные ответы

1. Б (в The Witcher 3 будет открытый мир)
2. А (Dual Shock 4 обзаведется кнопкой «Share»)
3. Б (действие Crysis 3 происходит спустя двадцать четыре года после событий второй части, а не двадцать два)
4. Б (в Special Forces: Team X можно прятаться за укрытиями, но нельзя совершать перекаты)
5. Г (цитата из Dead Space 3)
6. А (скриншот из The Cave)
7. Б (из всех перечисленных игр лишь Metal Gear Rising: Revengeance считается каноничной)

Победитель

Павел Сентябов (Челябинск)

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Бутч, Копп, Джанго, Саруман, бандит, Хаузер, турнир, Кен, Кунц, Но, лол, ади, Конан, «Ария». По вертикали: серебро, сталкер, Старк, Турция, линк, нуар, инди. Ключевое слово: **хелгаст**.

Победитель

Игорь Скориков (Москва)

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:
(Crysis 3)
4, 1, 3, 2

Победитель

Никита Широков (Тверь)

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 1, 2, 3, 4.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 17.06.2013. Итоги будут подведены в августовском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Всех пламенно приветствую. Работа над почтой этого номера вышла крайне непростой. Мы традиционно собрались на вечерние посиделки, я запаслась вкусняшками из местно кондитерской, но Старпом проглотил три эклера, запил кулинарный изыск глотком кофе и еще битый час играл в Surgeon Simulator 2013 — отвлечь его было просто невозможно. Я сначала с ужасом взирала на все это, понимая, что работа над выпуском может накрыться медным тазом, а то и вовсе корытом, а потом и сама втянулась в процесс. Сидели, как два умалишенных, и на одном компьютере проводили сложнейшую трепанацию, крича друг на друга в самые ответственные моменты и больно пинаясь локтями. А потом до самого утра разбирали ваши письма. Так что все хорошо, мы с вами, а не погрязли в медицинских дебрях.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Всем медицинский салют. Операция в невесомости покорилась с шестнадцатой попытки. Сердце благополучно изъято из грудной полости и отправлено в свободное плавание по шатлу. Наш почтовый ракетоноситель в этот раз принес немало интересных писем (после перезапуска рубрики вы наращиваете обороты и поток вопросов уже перерос то, что было в момент закрытия рубрики год назад). Часть нам даже пришлось объединить в блиц, чтобы осветить максимальное число тем. Впрочем, довольно теории, переходим к ответам.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «Игромания», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Игромания: открытие пространства в шутерах!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «Игромания: игры и их влияние на психику».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх.

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно.

Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ЗАМЕТКИ НА ПОЛЯХ

Говорящие головы перед камерой

Для меня самое главное на вашем видео-диске — это мнения редакторов. В первую очередь их смотрю. Расскажите, а как вы готовитесь к расскажу об игре? Я вот сколько наблюдаю, не могу понять, по бумажке вы текст читаете или из головы берете? За сколько заходов наговаривается один текст? Мне иногда кажется, что вы не за один день одно мнение снимаете, потому что интонации некоторых кусочков видео (хотя это не всегда) различаются. Но одежда при этом одинаковая, не может же быть, чтобы редактора в потных футболках несколько дней подряд ходили?! И бывает ли так, что вы что-то рассказали, а потом ваше мнение изменилось? Что делаете в таком случае? — Евгений Мельников

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Все готовятся по-разному. Кто-то выщипывает брови, кто-то бреет подмышки, а кто-то напомаживает упругие губы. А если серьезно, то по мере прохождения игры большинство редакторов делает заметки в блокнотиках или на планшетах. У меня, скажем, после прохождения даже простого шутера набирается страниц пять примечаний.

Перед тем как заглянуть в жерло объектива, я их внимательно перечитываю, чтобы не забыть чего-то важного (все равно, правда, что-то ускользает). А вот Геворг Акопян, например, все держит в голове — даже самую распоследнюю мелочь. Я так не умею.

В назначенный день и час редакторы собираются в съемочной и начинается священнодейство. Монтажеры и специалисты по звуку настраивают камеры, обвешивают рассказчиков петличками с микрофонами, поливают отборным матом тех, кто пришел в синей одежде (снимается все с хромокеем, цвет одежды не должен совпадать с цветом «экрана»), ругаются на мой бликующий скальп, но потом таки оставляют всех в покое и начинается запись.

Кому-то удобней говорить, когда перед ним сидит другой редактор (есть ощущение, что рассказываешь кому-то): тут главное, чтобы сидящий напротив тебя человек не скорчил какую-нибудь рожу. Тогда ржать начинают все и запись встает минут на десять-пятнадцать. Потому что после этого смеяться хочется даже если рожу уже никто не корчит.

Я наоборот выгоняю всех из комнаты и глаголю в клоунскую маску, повешенную на треногу. Она мерзко улыбается, накал идиотии растет — мне так проще вспоминать всякие смешные штуки про игры.

По бумажке за всю историю журнала не читал никто. Это совсем другой формат. То есть, мы иногда подглядываем в блокнотик, чтобы не забыть, о чем еще интересном хотелось рассказать, но никакого заранее заготовленного текста нет. Думаю, это и так все понимают — по речи это хорошо заметно.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Я регулярно присутствую на записи, так что добавлю свои пять копеек. Ребят, это самый настоящий угар. Одни из самых смешных дней в редакции. Я не помню ни одной съемки, чтобы что-нибудь не приключилось. То все хохочут, как сумасшедшие. То кто-то забудет включить микрофон и полчаса рассказа о важной игре вылетит в трубу — приходится переговаривать. То аккумуляторы разрядятся раньше времени. То кого-нибудь из редакторов заклинит, и он никак не может продолжить начатую мысль. То Старпом заходит в самый разгар съемки и начинает за кадром строить рожи.

Говорят все, кстати, по разному. Кто-то сел и за полчаса отстрелялся, не сбившись ни разу. А кто-то вымучивает каждый пастулат на протяжении десяти минут. Причем в отрыве от записи этот же человек может без остановки говорить про игру часами, но стоит оказаться перед объктивом, как что-то внутри него ломается и начинается долгая жвачка. К камере нужно привыкнуть, научиться перед ней чувствовать себя свободно.

Дозаписывать что-то — да, случается. Особенно, если к игре выходит какой-нибудь патч или дополнение, а номер еще не ушел в печать. Редактору напоминают, в какой одежде он рассказывал о проекте прошлый раз и операторы делают еще одну съемку. Но даже если человек оден так же — говорит он немного иначе, и это можно заметить в финальном ролике. Особенно, если знать, куда смотреть.

Примерно так это и происходит. Если никто не отвлекает, то рассказать об одной игре можно минут за двадцать.

Некоторые редакторы рассказывают свои мнения, глядя на жуткую клоунскую маску или на вот такие часы.

АНИМАЦИЯ НА КОНВЕЙЕРЕ

Работа режиссера в играх и в анимационном кино

Расскажите, чем отличается работа режиссера в обычном кино, в мультипликации и в играх. Должность, вроде бы, называется одинаково, но мне кажется, что на названиях сходство заканчивается. Ведь принципы построения сцен, компоновка кадров, сам подход к созданию атмосферы очень сильно различаются.

И уж если опубликуете мое письмо, ответьте сразу и еще на один вопрос, какие у вас самые любимые игровые, мультипликационные и киносериалы и серии? Полнометражные или короткометражные — неважно. Думаю, я и другие читатели узнают что-то новое для себя и смогут посмотреть. — Петр Дорохов

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

В том, что касается постановки сцен и их динамики, работа отличается не так уж сильно. В каждом случае надо придумать, что конкретно будут делать персонажи, как они станут взаимодействовать друг с другом и пространством. Но в кино и мультипликации все проще, там у каждого момента ровно один вариант развития. Как сказал режиссер.

С играми сложнее — надо продумать массу вариантов, по которым будет развиваться сценарий и что может сделать игрок в каждом из них. Даже в самом коридорном шутере есть возможность выбора, и если не предусмотреть все варианты поведения игрока, можно усесться непрозорливой попой в грязную лужу.

В прошлом номере, в рецензии на Ghost Warrior 2, мы уже описывали ситуацию, когда главный герой убивает одного из врагов в катере, а второй на это никак не реагирует и сообщает по рации, что в районе все чисто. Это наглядный пример режиссерской ошибки. Вариант, что игрок может начать перестрелку с бойцами в лодке, никто не предусмотрел. Хотя, казалось бы, такая очевидная вещь.

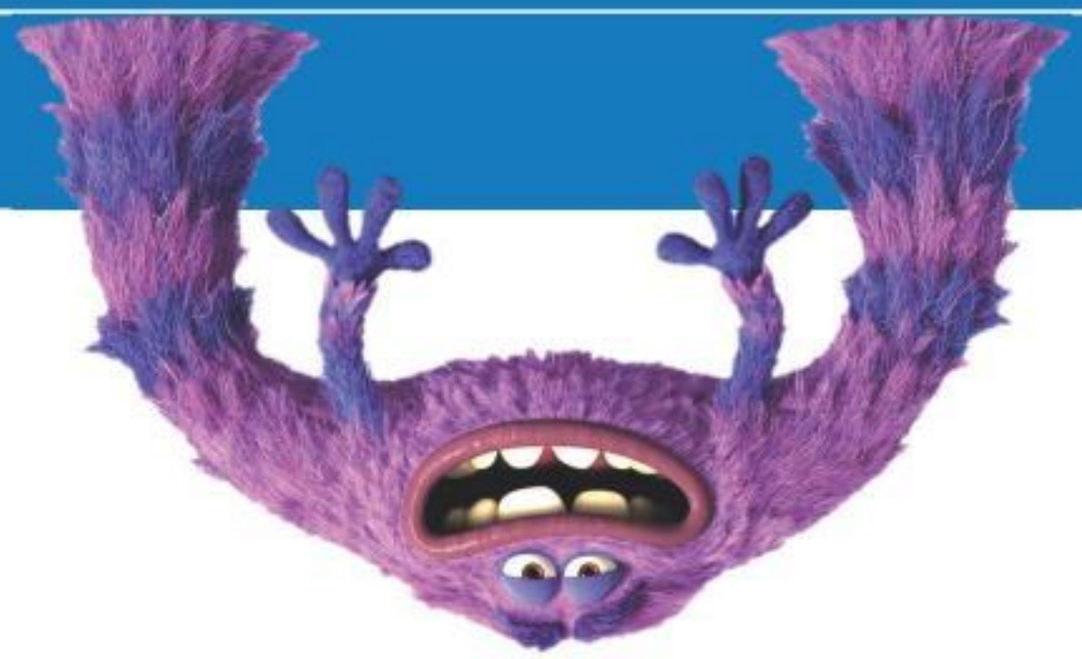
Я когда-то увлекался левелдизайном и много общался по этому вопросу со специалистами из Blizzard, id Software, DICE, ArenaNet и других компаний. И почти всегда мне говорили, что создатели уровней не работают в гордом одиночестве. За их спинами — в переносном и, что важно, часто в самом прямом смысле этого слова — стоят режиссеры, сценаристы и авторы сюжета. Они детально рассказывают, что будет происходить на уровне, в каких точках запланированы ключевые события, какая анимация и где будет проигрываться. Левелмейкер впитывает всю информацию и создает финальную версию локации, опираясь на полученные знания.

Теперь что касается любимых сериалов. Сложно говорить о самом-самом, потому что в разных жанрах есть свои лидеры, каждый из которых берет за душу чем-то своим. Но вот из телесериалов я бы выделил The Walking Dead: первые два сезона, пока все не свалилось в запредельно гротескную и недостоверную белиберду с душевными метаниями героев, в которые совсем не веришь. Шедевральные Band of Brothers, которые смотрятся на одном дыхании, как полнометражный фильм про Вторую мировую (и главное — там и игра актеров, и спецэффекты — все на уровне хорошей полнометражки в духе «Рядового Райана»).

Очень люблю «Шерлока» от Стивена Моффата и Марка Гэтисса (жаль, что серии выходят так редко). «Игра престолов» просто отличная, но кому она не нравится?! Но вот телесериал, от которого меня невозможно было оторвать, который смотрел от начала до конца, роняя кирпичи и раз за разом подбирая с пола вываливающуюся от восторга и удивления челюсть, — это The Wire («Прослушка») Дэвида Саймона. Настолько достоверно, жизненно и глубоко показать работу полицейского подразделения по борьбе с оборотом наркотиков не смог, кажется, никто больше.

Многих персонажей «Прослушки» и вовсе можно без суда и следствия заносить в красную книгу киноиндустрии. Омар Литтл в исполнении Майкла Уильямса — злобный, расчетливый, умный и принципиальный гангстер-гомосек, грабящий наркоторговцев. Стрингер Белл — монументальная и я бы сказал лучшая роль в кинорепертуаре Идриса Эльбы (многим он знаком по роли капитана Джанека из «Прометея»). Гениальный, но сумасбродный детектив-ловелас Джеймс Макналти, фантастически сыгранный Домиником Джерардом Фе Уэстом.

Перечислять можно долго, почти каждый персонаж — великолепен. А смотреть The Wire надо как минимум два раза, потому что все серии и сезоны связаны между собой: когда заходишь на второй круг, посмотрев сериал целиком, открываешь для себя



множество новых связей, которым поначалу не придавал значения или просто не замечал. И, конечно, приобщаться к прекрасному лучше в оригинале — там огромное количество социальных референсов, отсылок и подтекстов, которые напрочь убиты переводом (мало-мальски приличный только перевод KGJ, хотя и там ляпов и неточностей хватает).

Из мультсериалов, вышедших за последний год, больше всего зацепил Adventure Time with Finn & Jake (в русском переводе — «Время приключений»). Это удивительная детская сказка для взрослых. С небанальным юмором, абсолютно сюрреалистичным сюжетом каждой серии, но... Мультфильм, как ни один другой, обращается к нашим самым сокровенным мечтам из глубокого детства. Когда обычная квартира была для нас целым миром: пол — плацдарм для битв, кладовка — пещера, в которой обязательно живет страшный монстр, табуретка — верный конь, а какой-нибудь драный веник — магический меч, с помощью которого можно победить пару подушек, заколоть насмерть диван, устроить резню маминым кактусам и выпустить кишки торшеру.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Я больше всего люблю полнометражное анимационное кино, которое становится сериалом. Обожаю обе части «Кунг-фу панды», несколько раз пересмотрела все «Ледниковые периоды» (жаль, что последняя часть оказалась такой неудачной), но самая моя любимая мультипликационная лента — «Корпорация монстров». Я уже, кажется, до дыр DVD из коллекционного издания затерла. В июне на экраны приквел — «Университет монстров». И судя по информации, просочившейся из Pixar, лента будет более взрослой и остроумной, хотя я считаю, что и первая часть содержала немало скрытых смыслов и была рассчитана на все созростные группы: для детей там был угарный экшен, шикарная картинка и море юмора. А для людей постарше — отсылка к серьезным социальным проблемам и очень глубокие при вдумчивом просмотре персонажи.

Я недавно общалась с авторами «Университета монстров» — продюсером Кори Рэем и режиссером Дэном Скэнлоном. Было это где-то недели через две после того, как мы получили письмо Петра, поэтому я воспользовалась возможностью и спросила про разницу между мультипликационной и киноанимацией. Дэн ответил следующее: «Разница в том, что в кино ты можешь сказать актеру пройти от кресла к двери, а в анимационном фильме ты должен сначала нарисовать кресло и дверь — они ведь не существуют. Поэтому твоя задача, кроме всего прочего, создать убедительный мир, держать в голове каждую сцену, каждую деталь, а потом объяснить своей команде, почему они так важны. Если моделлер понимает, для чего нужно кресло, сцена выйдет намного лучше».

Если говорить про телесериалы, то я, наверное, промолчу, про то, что мне нравится «Секс в большом городе», потому что вы меня чем-нибудь побьете за это. Про «Доктора Хауса» тоже, наверное, говорить не стоит — слишком банально, сериал почти всем нравится. Так что скажу про Video Game High School («Высшая школа видеоигр»), снятую Фредди Вонгом. Алексей вот ее недолюбливает, потому что считает, что актеры там играют слишком поверхностно и нереалистично, а мне сериал нравится именно своим гротескным повествованием, когда все немного утрировано и от этого максимально очевидно.

А еще мне The Guild, Dragon Age: Redemption и вообще Фелиция Дэй нравятся. Ничего запредельного в ситкомах Фелиции нет, но под чаек-кофеек отлично смотрятся, благо, серии короткие — как раз во время завтрака/ужина глянуть.

Их мультсериалов у меня любимые... ох, только не убивайте. «Макрон 1» и «Волтрон», потому что это мое детство — с этих мультфильмов я открывала для себя японскую анимацию. Примерно из тех же времен — телесериалы «Вивалон-5» и более поздний LEXX.

Из более современных не могу не сказать про Breaking Bad («Во все тяжкие») и Firefly («Светлячок»). А если, как и Алексей, попытаться назвать самый-самый любимый телесериал, то... ой, мамочки. «Место встречи изменить нельзя» Говорухина. Десятки раз пересматривала и еще буду. Высоцкий и Конкин — великолепны и неподражаемы.

БЛИЦ-ОПРОС

Короткие вопросы, короткие ответы

Несмотря на то, что нынешняя «Почта» строится из глубоких вдумчивых вопросов и столь же развернутых и концептуальных ответах, к нам продолжают приходить маленькие, но зачастую очень интересные вопросы, на которые сложно обсуждать долго, зато можно ответить быстро и коротко. Поэтому один раз в несколько номеров, мы будем публиковать эдакие блиц-опросы для каждого ведущего (а возможно, и для двух сразу). Так что не стесняйтесь — присылайте и миниатюрные, сиюминутные вопросы, если они у вас есть.

РАБОТА В ПОЛЕ

Как часто вам приходится уезжать в командировки, путешествовать и с чем чаще всего связаны такие поездки?

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

За месяц у редакции случается от одной-двух (в межсезонье) до четырех-пяти поездок. Алексей, например, ездит не очень часто, старается посылать редакторов. Во-первых, им нужно набираться опыта, во-вторых, во время сдачи, например, профильный редактор может собрать чемодан и отправиться на какой-нибудь закрытый показ в Лос-Анджелес, а вот у главреда такой возможности нет — на нем слишком много всякой технухи завязано. Контроль верстки, организация работы корректоров, согласования с типографией, взаимодействие с рекламным отделом... Всего не перечислишь.

Алексей, вы ведь по образованию врач судебно-медицинский эксперт, но сейчас работаете главным редактором «Игромании». Что повлияло на выбор нынешней профессии? Никогда не возникало желания вернуться к тому, чему вы учились, оставить работу в издании?

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Играть я начал лет в пять, писать про игры лет в четырнадцать. Это все было, конечно, детсад и штаны на лямках, Проходили с друзьями игры на «БК 0010-01» и на «Спектруме», а затем описывали свои ощущения от них. Никакого представления о рецензировании, структуре материала, стилистике у нас не было. Материалы представляли собой эдакую смесь из обычного обзора, гайда, солюшена и черта в ступе. Потом все написанное собирали вместе и выпускали на ризографе книжечки, которые затем продавали возле магазина «Электроника» и на «Горбушке».

С первого курса института начал сотрудничать с игровыми изданиями, так что обучение в медицинском всегда шло параллельно с работой в игровых журналах. Но после ординатуры пришлось выбирать — либо научная работа, либо игры и журналистика. Выбрал игры и не жалею, хотя и на кафедре судебной медицины тоже было очень интересно.

Как бы вы сравнили работу главного редактора с работой корреспондента, колумниста и прочими обязанностями, которые вам довелось выполнять?

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Работа главреда — это в первую очередь управление и общение. Куча встреч, переговоров, деловых поездок. При этом надо успевать следить за трендами игровой индустрии да еще и отыгрывать все ключевые тайтлы — иначе вывалишься из контекста и баста.

Расстраивает одно — собственно с текстами главред работает меньше, чем выпускающий или профильный редактор. Зачастую дело ограничивается общими указаниями — тут поправить, здесь переделать, там полностью переписать. А я люблю работать с текстами, как только появляется время — стараюсь напрямую общаться с авторами.

НАЕДИНЕ СО ЗВЕЗДОЙ

Каково это — встречаться лицом к лицу с разработчиками полюбившихся (или не очень) игр?

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Да как и с любыми другими людьми, с поправкой на то, что с разработчиками почти всегда удается найти общий язык — увлечения-то совпадают. Мне вот с представителями издателей обычно сложнее общаться — они любят говорить о цифрах, пиаре, бизнесе и куче заработанных или незаработанных денег. Это тоже очень интересно, но мне ближе разработка, а не продвижение.

Пару лет назад, в 21 выпуске Видеомании Weekly вы рассказывали о суматошном рабочем процессе в редакции ближе к концу месяца. Только ли при приближении сдачи номера в печать коллектив начинает активно работать и

Перед самой сдачей, когда план уже почти финализирован, в нем обязательно найдется какая-нибудь ошибка, которую до этого никто не заметил.

К начинке номера мы крайне внимательные. Видите, даже название спиртного напитка замаскировали.

собирать материал или все же работа кипит в течение всего месяца?

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Журнал, в отличие от сайта, — это всегда цикл. Обычно — четыре недели, за исключение пары номеров в год, над которыми работают чуть дольше. На первой неделе профильные редакторы расслабляются, отдыхают от сдачи прошлого номера, готовят планы, раздают задания, оценивают, в какой момент выйдет больше всего игр и договариваются о подстраховках.

Вторая и третья неделя — обычный плотный рабочий график, без жестокого садо-мазо. Четвертая неделя — почти всегда кромешный ад. И он никак не связан с тем, что кто-то где-то до этого нахалтурил. Просто в номер всегда стараешься успеть максимум самого интересного и актуального. И одно дело, когда на статью есть неделя, и совсем другое — когда один-два дня. Тут уже все впахивают в пеной у рта.

НЕ УМОЛЯЕТ ХОД

Учитывая ваш плотный рабочий график, когда вы успеваете проходить новые игры помимо тех, о которых сами и пишите? Удается ли уделить внимание всем тем новинкам игровой индустрии, с которыми хотелось бы ознакомиться?

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Главная засада в том, что смотреть надо не только игры, которые ждал, но и те, которые в других обстоятельствах, скорее всего, пропустил бы. Я вот, например, не очень люблю стратегии всех видов — не мой жанр. В удовольствие, для себя, я могу иногда поиграть в Starcraft, в какую-нибудь из Total War, в X-Com. Но смотреть приходится все значимые стратегии, чтобы быть в курсе.

А времени — да, не хватает. Многие игры приходится смотреть мельком: поиграл час-два и все. Но ключевые проекты прохожу от и до. Иногда по несколько раз.

Как насчет остальных интересов, не связанных непосредственно с профессией? Хватает ли времени на них?

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Когда как. На походы, волейбол и чтение научной литературы время обычно удается выкроить. Уже неплохо.

Оказались ли навыки, полученные вами в качестве журналиста «Игромании» полезны в каких-либо еще областях? Может, зная те или иные секреты и фишки игр, вы лихо обставляете своих приятелей за дружеской партией в мультиплеер?

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Невозможно отлично играть в сетевые режимы сразу многих игр. Обычно у тебя есть две-три игры, в которых ты и совершенствуешься. Я много играю в Battlefield, в Team Fortress 2, сейчас вот еще в мультиплеер Crysis 3. Но все равно — даже близко к профессионалам никогда не подбиралась. Просто неплохой любительский уровень.

Чтобы играть на уровне профи, нужно все свободное время игре посвящать, причем одной единственной. У меня такой возможности нет. Да и желания, в общем-то, тоже.

А насчет использования навыков в других областях: работа журналистом — это не только сами игры и тексты, это еще и общение с самыми разными людьми. Навык, как вы понимаете, универсальный.

Оглядываясь назад, как думаете, насколько круче стали ваши навыки журналиста? Что сыграло в этом наибольшую роль?

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Я постоянно учусь. Развиваешься ли ты как автор, выяснить очень просто. Берешь свои старые статьи, написанные год или больше назад, и читаешь. Если тебе не хочется все с нуля переписать или хотя бы поправить, значит — беда, развитие прекратилось и пора завязывать. Ну, или смириться с тем, что ты достиг своего потолка. Я пока свои старые статьи без улыбки перечитывать не могу.

Это, на самом деле, проблема очень многих игровых журналистов. Да и не только игровых. Выходят на уровень, на котором их готовы публиковать большинство изданий и сайтов, и считают, что все — этого достаточно, можно остановиться.

В игровой журналистике такое вообще сплошь и рядом, потому что людей по настоящему круто пишущих про игры очень мало. Достойных ориентиров для начинающих почти нет. Даже если пишешь средне, тебя уже читают и хвалят.

Но стоит такому человеку сунуться в какую-то другую область журналистики, как он неожиданно для себя выясняет, что требования там намного выше и никому он там не нужен. Поэтому планку себе надо ставить не местечковую игрожурскую, а единую для журналистики в целом.

Это что касается стилистики. Но на ней, разумеется, журналистская работа не заканчивается. Надо учиться брать грамотные интервью, работать с материалом, раскапывать неизвестные никому факты, выискивать людей в индустрии, способных рассказать много интересного... А стиль — он лишь основа, без которой никуда, но и с одним лишь стилем далеко не уедешь.

ПЛЯСКИ ВОКРУГ ЗАКОНА

Осенью был принят новый закон о защите детей от вредоносной информации. Вы, смотрю, тоже стали ставить рейтинги на обложке. А с юристами это как-то обсуждали?

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Обсуждали. В основном — варианты трактования некоторых расплывчатых формулировок в законе. Там далеко не все настолько однозначно, насколько хотелось бы.

За время работы над номером редакция обрастает липкими листочками с самыми разными заметками. Иногда даже в туалете появляются. После сдачи их собирают и выбрасывают. Но если бы сохраняли, то по ним можно было бы восстановить всю хронологию работы над любым выпуском журнала.

Призовой развал. Все приезжает в разнов время, складируется в редакторской, а затем разгребается, расфасовывается и отправляется победителям конкурсов и авторам писем в «Почту».

А повлиял ли как-то закон на содержание журнала и на редакционную политику? И как вообще вы к этому закону относитесь?

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

В отличие от многих изданий, мы всегда следили за тем, чтобы в журнале не было, уж простите за грубость, «сисек, писек». Если арт по игре слишком откровенный, либо блюрим, либо ставим смайлики. На скриншотах жестокие сцены, конечно, попадаются, но и тут стараемся обойтись без душераздирающего зрелища. Даже в очень жестокой игре всегда можно выбрать ракурс, выглядящий нормально и при этом дающий представление о геймплее. Так что после принятия закона для нас почти ничего и не поменялось. Разве что чуть более внимательными стали.

Сам же закон — нормальный, если никто не будет, прикрываясь им, душить издания с корректной редакционной политикой. Пока, вроде, никто этим и не занимается. Мы, по крайней мере, ничего такого не заметили.

Кто следит в «Игромании» за соблюдением закона о защите детей и что нужно знать, чтобы не пришли и не расстреляли?

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Все, от авторов до главного редактора. Т.е. многоступенчатый контроль, который был всегда. Автор статьи не станет специально делать скриншоты, где кишки или голые задницы на весь экран. А если он случайно что-то такое сделает, то дальше есть цепочка из профильного редактора раздела, выпускающего, дизайнера, арт-директора и главного редактора.

Чтобы соблюдать закон, достаточно головы на плечах, мозга в этой голове, и логики в этом мозге. Ну, сам текст закона пару раз прочитать тоже невредно.

Как мы успеваем проходить все игры? Ну, как-то вот так.

НАШИ ПРИЗЫ

Традиционно мы премируем авторов самых интересных писем. А поскольку в этот раз все письма у нас очень-очень интересные, то и призы получают все.

Письмо «Заметки на полях». Приз — набор из игровой клавиатуры **ROCCAT Isku FX** и игровой мыши **ROCCAT Kone XTD**. Отличные устройства: мы буквально влюбились в кинетический дизайн ROCCAT с очень красочной и не надоедающей подсветкой, да и с эргономикой там тоже все в порядке.

Письмо «Анимация на конвейере». Приз — переносной винчестер Seagate Backup Plus 500GB. Очень удобный и компактный переносной хард с интерфейсом USB 3.0.

12+

НАЧНИТЕ ИГРАТЬ В ДРАКЕНСАНГ ОНЛАЙН ПРЯМО СЕЙЧАС И ПИШИТЕ СВОЮ ГЕРОЙСКУЮ ИСТОРИЮ!

БУДЬ ТО В ОДИНОЧКУ, В ГРУППЕ ОТВАЖНЫХ ВОИНОВ ИЛИ В РИСКОВАННЫХ PVP-БИТВАХ: ДОКАЖИТЕ, ЧТО ВЫ – ПРИРОЖДЁННЫЙ БОЕЦ, КОТОРОМУ ДОРИЙСКИЙ НАРОД МОЖЕТ СМЕЛО ВВЕРИТЬ СВОЮ СУДЬБУ.

3D-ГЕЙМПЛЕЙ БЕЗ СКАЧИВАНИЯ – ИГРАЙТЕ ПРЯМО В БРАУЗЕРЕ!

СРАЖЕНИЯ С МОНСТРАМИ В PVE-МИССИЯХ И БОИ С РЕАЛЬНЫМИ ИГРОКАМИ НА PVP-АРЕНАХ.

РОЛЕВАЯ ОНЛАЙН-ИГРА В СТИЛЕ ЭКШН С ПРОРАБОТАННЫМИ ИГРОВЫМИ МИРАМИ И ЭПИЧЕСКИМ СЮЖЕТОМ.

WWW.DRAKENSANG-BITVA.RU

BIGPOINT.COM

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ВОТ ЭТО КОНЕЦ

ФИЛЬМ РЕЖИССЕРА ТОДДА ФИЛЛИПСА

ЭПИЧЕСКОЕ ЗАВЕРШЕНИЕ ТРИЛОГИИ «МАЛЬЧИШНИК»

МАЛЬЧИШНИК ЧАСТЬ III

«УОРНЕР БРАЗЕРС ПИКЧЕРЗ» ПРЕДСТАВЛЯЕТ

СОВМЕСТНО С «ЛЕДЖЕНДАРИ ПИКЧЕРЗ» ФИЛЬМ ПРОИЗВОДСТВА «ГРИН ХЭТ ФИЛМЗ» РЕЖИССЕРА ТОДДА ФИЛЛИПСА «МАЛЬЧИШНИК – ЧАСТЬ III», В РОЛЯХ: БРЭДЛИ КУПЕР, ЭД ХЕЛМС, ЗАК ГАЛИФИАНАКИС, КЕН ДЖЕОНГ, ХИЗЕР ГРЭМ, ДЖЕФФРИ ТАМБОР, ДЖАСТИН БАРТА и ДЖОН ГУДМАН, КОМПОЗИТОР КРИСТОФ БЕК, МОНТАЖЕРЫ ДЕБРА НИЛ-ФИШЕР, ЭЙ-СИ-И, ДЖЕФФ ГРОТ, ХУДОЖНИК-ПОСТАНОВЩИК МАХЕР АХМАД, ОПЕРАТОР-ПОСТАНОВЩИК ЛОУРЕНС ШЕР, ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРОДЮСЕРЫ ТОМАС ТАЛЛ, СКОТТ БУДНИК, КРИС БЕНДЕР, ДЖ.С. СПИНК, СЦЕНАРИСТЫ ТОДД ФИЛЛИПС и КРЕЙГ МЕЙЗИН, ПРОДЮСЕРЫ ТОДД ФИЛЛИПС, ДЭН ГОЛДБЕРГ, РЕЖИССЕР ТОДД ФИЛЛИПС

LEGENDARY GREEN HAT FILMS www.hangover3.ru

С 30 МАЯ

Soundtrack Album on WaterTower Music

WARNER BROS. PICTURES

РЕКЛАМА

16+ ДЛЯ ЗРИТЕЛЕЙ СТАРШЕ 16 ЛЕТ